PCFormat®

OPREMA / IGRE / NOVICE / ZABAVA

ŠTEVILKA 62 / APRIL

VSE O SPAMU

SPAM? NE BI DANES, HVALA

Vse, kar morate vedeti o tej nadlogi in kako se je rešiti!

"NAS JE BILO STRAH? S.T.A.L.K.E.R. NAS JE STRESEL DO KOSTI"

Opis ene najboljših iger vseh časov

GeForce 8800, ki si ga lahko privoščite

DirectX 10 za manj kot 350€

PLUS!

Supertest pomnilnika

Najboljše igre lanskega leta

Tukaj je video na zahtevo

Dodatki za brskalnik Firefox

NOV VIDEZ ZASNOVAN PO VAŠIH ŽELJAH

DELAVNICE

13 STRANI NASVETOV

- IZBOLJŠAJTE
- PREDELAJTE
- IZMENJUJTE

Poštnina plačana pri pošti 2102

VideoToP

APRIL 2007 / 62 / 5,99€ / 1.435,44 SIT

9 771580 819009

Kvaliteta pusti trajen vtis

Suhi aluminijevi kondenzatorji zdaj na vseh osnovnih ploščah GIGABYTE Utra Durable 945-965

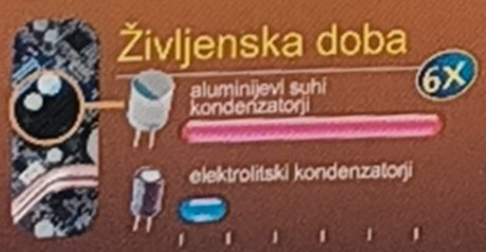
Na voljo zdaj!
Serija 945
Osnovna plošča s suhimi aluminijevimi kondenzatorji

Ultra Durable
All-Solid Capacitor Design

Supports Intel Core 2 Duo inside

Intel P965 EXPRESS CHIPSET
Intel G965 EXPRESS CHIPSET
Intel 946GZ EXPRESS CHIPSET
Intel 945G EXPRESS CHIPSET
Intel 945P EXPRESS CHIPSET
Intel 945PL EXPRESS CHIPSET

GIGABYTE celotna serija osnovnih plošč s suhimi aluminijevimi kondenzatorji.



- Dolga življenjska doba kondenzatorjev – tudi to 6-krat daljša
- Večja stabilnost
- Večja zanesljivost
- Boljša stabilnost pri navijanju

GA-945P-DS3

GA-945PL-DS3

GA-945GM-DS2

GA-946GM-DS2

GA-965GM-DS2

Pripravljena za procesorje FSB1333

GA-965P-DS3P (rev. 3.3)

Pripravljena za procesorje FSB1333

GA-965P-DQ6 (rev. 3.3)

Za več informacij o osnovnih ploščah GIGABYTE s suhimi aluminijevimi kondenzatorji obiščite spletno stran GIGABYTE.

www.gigabyte.com.tw

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

AVTERA
PLANET SODOBNIH TEHNOLOGIJ
Avtera d.o.o.
Šmartinska 106, 1001 Ljubljana
tel: (01) 585 36 10
fax: (01) 540 01 26
splet: www.avtera.si

elko
ELKOTex d.o.o.
Stegne 27, 1000 Ljubljana
tel: (01) 583 79 10
fax: (01) 519 23 98
e-mail: elkotex@elkotex.si
splet: http://www.elkotex.si

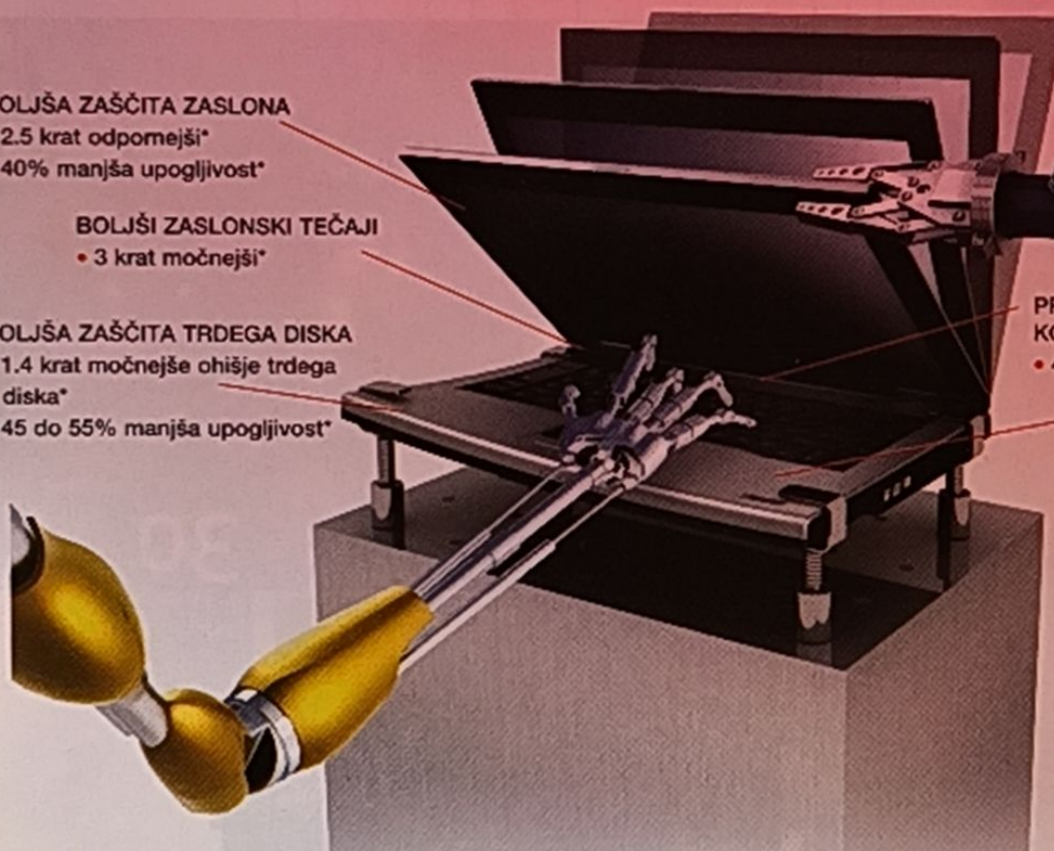
GIGABYTE

Toshiba priporoča
Windows® XP Professional.

S še tako hitrim življenjskim tempom ne boste dosegli meje vzdržljivosti nove Tecre A8.

intel Centrino Duo
Dual-core. Do more.

TECRA A8. Kvaliteta – najpomembnejša za brezskrbno mobilnost. Napredna funkcionalnost Toshiba EasyGuard sistema omogoča notesniku profesionalnost, neprimerljivo zanesljivost in produktivnost.



BOLJŠA ZAŠČITA ZASLONA
- 2.5 krat odpornejši*
- 40% manjša upogljivost*

BOLJŠI ZASLONSKI TEČAJI
- 3 krat močnejši*

BOLJŠA ZAŠČITA TRDEGA DISKA
- 1.4 krat močnejše ohišje trdega diska*
- 45 do 55% manjša upogljivost*

PRIJETNEJŠA UPORABNOST TIPKOVNICE
- 44% manjša upogljivost*

BOLJŠA SISTEMSKA ARHITEKTURA
- 50% zmoglivejša matična plošča*
- 50% močnejši vijaki*

ToshibaEasyGuard
CarefreeMobileComputing

Tecra A8-183

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™2 Duo procesor T5500 (1,66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 + 512 MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **1.017,00 EUR** brez DDV
(1.220,40 EUR z DDV, 292.456,66 SIT)

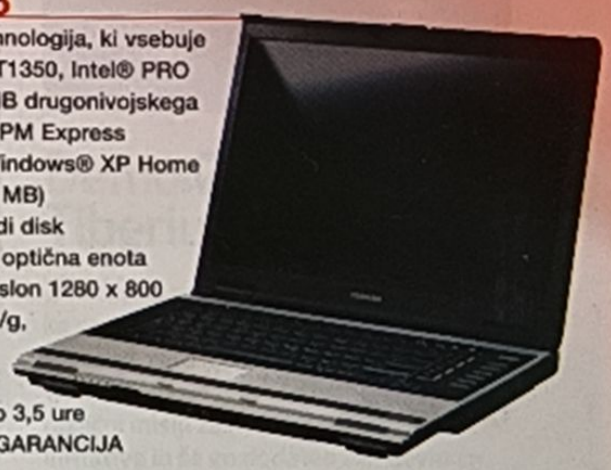
Satellite M100-164

- Intel® Centrino® Duo mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2300, Intel® PRO (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- Tipkovnica odporna proti politju
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 4096 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 14.1" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ System in SRS® WOW, avtonomija do 4.1 ure
- 4xUSB, mikrofon, slušalke, S-video, zunanji monitor, 5 v 1 medijska reža
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena Satellite M100-164: **663,00 EUR** brez DDV
(795.60 EUR z DDV, 190.657,58 SIT)

Akcijska cena Satellite M100-165: **805,00 EUR** brez DDV
(966.00 EUR z DDV, 231.492,24 SIT)

Satellite A110-293



- Intel® Centrino® mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Solo procesor T1350, Intel® PRO (1.86 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 512 MB DDR2 RAM (do 4096 MB)
- 80 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 6 v 1 medijska reža
- Toshiba Bass Enhanced Sound System, avtonomija do 3,5 ure
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **650,00 EUR** brez DDV
(780,00 EUR z DDV, 186.919,20 SIT)

*Zaščita tipkovnice pred polijem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnico, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti trenjem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA in/ali drugih državah. Microsoft in Windows so zavno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

www.inea.si/toshiba

TOSHIBA

INEA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, 5138 139, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCF 62/april 2007

PCFormat®

● NA NASLOVNICI

Ledeno hladni

66
Potresne vojne
Quake Wars se vrača in samo čaka, da vas bo odpihnil

102
Olje in elektrika
Računalnik smo potopili v olje iz samopostrežnice

30
Nagrade za najboljše
Povedali ste nam, katere igre so vas lani najbolj navdušile

VKLOP

Dajte si duška...

10 Mesec v številkah
Ekskluzivni naslovi za Visto v letu 2009?
11 Dohajanje novic
12 Gverilsko testiranje
Igranje v živo
13 Varnost po pravilih
Oko na blogih
14 Visoka ločljivost krat dva
Pa, pa, visoko
Pravica do e-protesta?
15 Godba v zraku
Novičke
16 Sestavite lastne robote
Drug format
17 Za šankom

VAŠVKLOP

18 Vaša pisma
Povejte kaj smešnega in si pripišite lepo nagrado

OPREMA

OPISI

● **42** Supertest pomnilnika
Da se spomini ne bi izgubili
● **50** Test tipkovnic **54** Asus 8800GTS 320MB **56** Samsung Syncmaster 931c/ LG Flatron Fantasy Ring **58** Sapphire X1950GT **59** Garmin Zūmo 550/Action Cam/Sonicgear 2GO I-200 **60** Cyber Snipa SWAT/CoolerMaster Mars/ Enermax Infinity 720W/Creative X-Mod/Nasveti za nakup **62** Toshiba Qosmio G30-126/Philips SPE-3020CC/ Altec Lansing inMotion iM7E **63** Apack Zerotherm

TEME

52 Na pohodu: PRAM

DELAVNICE

● **94** Dodatki za Firefox
98 Izmenjava datotek
102 Potopljeni računalnik
104 Mega stroj
106 Čiščenje diska
107 Wii na PC-ju

IGRE

NAPOVEDI

● **66** ET: Quake Wars
68 John Woo Presents Stranglehold
69 Oblivion: Shivering Isles
70 Valvov šopek **72** Teenage Mutant Ninja Turtles

OPISI

● **78** S.T.A.L.K.E.R.
● **80** Maelstrom
81 Resident Evil 4
82 Silverfall
83 BF2142: Northern Strike
84 Battlestations Midway
86 Vanguard
87 Titan Quest: Immortal Throne
88 Trackmania United/Another World 15th Anniversary Edition **89** Penumbra Overture/Sims Life Stories/ Infernal
90 War Rock/Jade Empire **91** Space Empires V/The Sims 2: Seasons

TEME

74 Zakulisje: The Witcher

TEME

● **20** Spam
26 Fizika za množice
30 Game Awards
● **38** Video na zahtevo

STALNE RUBRIKE

5 Vsebina diska
7 Naročite se
108 Vprašajte Gregorja
113 DVD kotiček
114 Bobi Digital

Naročite se na PCFormat DANES!
Obrnite na stran 7 in preberite, kako lahko prihranite

PCF62/april 2007

Vsebina diska

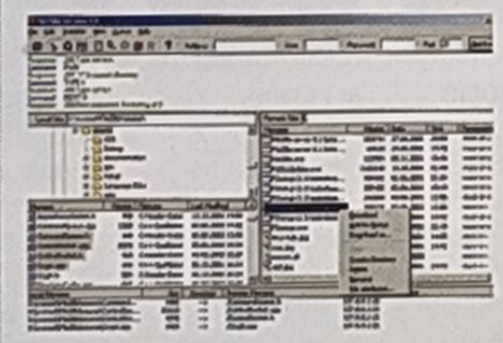
Vsi programi in igre, ki jih boste potrebovali – na enem disku

IN ŠE VELIKO VEČ!

- UPORABNI PROGRAMI
- DEMO IGRE
- MODI
- POPRAVKI ZA IGRE

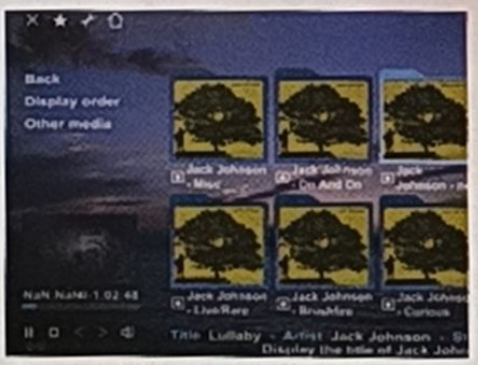
Filmska uspešnica Mesto greha

Basin City, mesto greha, je mesto, v katerem so policisti podkupljeni, sprehod po ulici pa se lahko hitro sprevrže v smrtonosen podvig. Kljub krutemu okolju, ali pa ravno zaradi njega, pa se v mestu, polnem krvi in nasilja, še vedno najdejo ljudje, ki so v vsej tej noriji pripravljeni žrtvovati lastno življenje za drugega...



Uporabni programi Izmenjava datotek

V tretjem, zadnjem delu vodiča po izmenjavi datotek bomo pojasnili še zadnji učinkovit način za izmenjavo, na disku pa boste našli tudi kup programov, ki vam bodo pri tem koristili.



Brezplačni programi Sesam TV

Popolnoma brezplačen in neverjeno zmogljiv programski medijski center, s katerim lahko upravljate z vašimi video in avdio pretočnimi datotekami ter predvajanjem medijskih datotek.

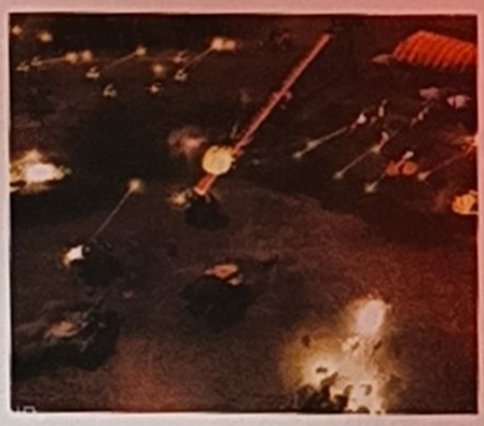
Težave z diskom? Javite se nam

Ekipa *PCFormata* vam lahko pomaga pri težavah z diskom, ne moremo pa vam nuditi pomoči pri uporabi samih programov, strojne opreme ali operacijskih sistemov.

info@pcformatslo.net 02 330 33 02

Celotna igra The Spring Project

To je 3D predelava strateške klasike *Total Annihilation*. Če iščete poceni (a nikakor ceneno) alternativo trenutno popularnemu *Supreme Commanderju*, si Spring vsekakor namestite. Velikost bitk je omejena le z močjo vašega računalnika, zemljevidi pa so gromozanski.



Demo C&C3: Tiberium Wars

O novem članu najpopularnejše strateške serije vseh časov nima smisla izgubljati besed, zato ne bomo dolgovezili. Demo vključuje uvajanje v sistem igranja, dve različni misiji za frakcijo Global Defense Initiative in še en dodaten zemljevid za spopad med GDI in računalniško vodeno vojsko Brotherhood of Nod. Na voljo so vse enote obeh frakcij.

PCFormat
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Oddelek naročnin
Tel: 02 330 33 02

UREDNIŠTVO
Tel: 02 330 33 00, Fax: 02 330 33 11
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

Urednik Aljoša Hancman, aljosa.hancman@videotop.si
Namestnica urednika Barbara Banovič, barbara.banovic@videotop.si
Grafični urednik Brane Smodič, brane.smodic@videotop.si
Grafični oblikovalec Damijan Gradečak, Aleš Fras, Barbara Banovič, Marko Jaušovec
Lektoriranje Barbara Banovič

Sodelavci
Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Andrej Sekavčnik, Simon Šarlah, Borut Šmuc, Jelena Varda, Luis Villazon

Fotografije Damijan Gradečak, Aleš Fras

ZALOŽNIK
VideoToP
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 33 00 Fax: 02 330 33 11
info@videotop.si

Direktor Nikola Janković, nikola.jankovic@videotop.si
Direktorica marketinga Janja Cebek janja.cebek@videotop.si
Vodja prodaje Maša Marko, masa.marko@videotop.si
Vodja posebnih projektov Peter Ježovnik, peter.jezovnik@videotop.si
Oglasno trženje Janja Cebek, janja.cebek@videotop.si
Naročnine Manja Rojko, manja.rojko@videotop.si

Tisk Tiskarna Meić, General Media, Zagreb
Distribucija Distribucija CZP Večer d.d.
Naklada 8.200

VideoToP je založnik revij s področja prostega časa, najnovejših tehnologij in zabave. Naš cilj je zadovoljiti želje naših bralcev tako, da jim damo revije, ki prinašajo visoko vrednost za denar, zanesljive informacije in ki jih je užitek brati. VideoToP je založnik revij Big Brother, Bravo, Digitalna Kamera, FHM, Game Zone, Moja skrivnost, PC Format, Pony Club, Popolni vodič in Yu Gi Oh World, izdajamo pa tudi hrvaški izdaji Bravo in FHM ter srbsko izdajo FHM. Več informacij o VideoToP-ovih izdajah je na voljo na www.videotop.si.

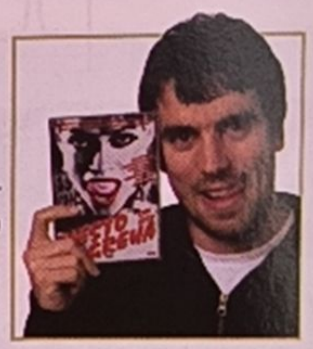
Na podlagi Zakona o davku na dodano vrednost sodi revija med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. DDV je vračunan v ceni revije. VideoToP in uredništvo PCFormata ne odgovarjata za vsebino in resničnost objavljenih oglasnih sporočil in prevzetih vsebin z navedenih ali oglaševanih elektronskih lokacij. Uredništvo prav tako ne prevzema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Članki iz PCFormata ni dovoljeno reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja založnika. Zaradi jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Uredništvo revije PCFormat ni zavezano k vračanju in odgovarjanju na prejete rokopise, fotografije in elektronsko pošto.

V kolikor revijo PCFormat s težavo najdete na prodajnih policah, vas prosimo, da pokličete Mašo Marko na 02 330 330 1, ali pošljete e-sporočilo na masa.marko@videotop.si. Revija PCFormat izide vsakega prvega v mesecu.

PCFormat® #62/04.07

Naročnine sprejemamo 24 ur na dan
080 23 13 ali 02 330 330 2
E-mail narocnine@pcformatslo.net

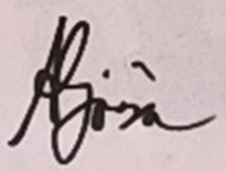
Vsi pozitivni



Pozitivno usmerjene ljudi in tiste negativno usmerjene je zelo preprosto ločiti tako, da jih posadite za računalnik. Prvi bodo z mavričnim izrazom med skalpom in brado občudovali neskončne širjave vsemogočnega spleta in vljudnost operacijskega sistema, ko gre kaj narobe, drugi pa bodo ob spremljavi zvoka pokanja žilic v svojih očeh razbijali po tipkovnici, ker jim je nek kreten že drugič v tem tednu poslal reklamno sporočilo, operacijski sistem pa je po njihovem tako ali tako, citiram po spominu na nek zelo določen dogodek, "neuporabno, gnilo, zastarelo, brezzvezno, zaudarjajoče veprovo sranje." Podoben uspeh pri razločevanju pozitivnih in negativnih ljudi bi lahko doživeli, če bi za sodnika vzeli kakšno revijo. Ampak, pozor. Revija *PCFormat*, ki jo ta trenutek držite v rokah, ne bo delovala. Pokažite mi človeka, ki mu ob pogledu na priložen film *Mesto greha* in nespremenjeno ceno revije nasmeh ni razlezel prek celotnega obraza, in pokazal vam bom človeka, ki je pretiraval z botoksom. Odslej boste vsak mesec poleg revije *PCFormat* popolnoma brezplačno prejeli filmsko uspešnico. In to vsak mesec drugo, se ve.

Preden pa pade mrak in vas zofa ter daljinec povabita na druženje in prelep filmski večer, pa nikar ne izpustite priložnosti, da bi se seznanili z vsem, kar se pomembnega dogaja v računalniški industriji. Spoznali boste precej zanimivih dejstev o spamu, nadlogi, ki nam vsako jutro znova zasuje poštne nabiralnike, izvedeli boste, katere pomnilniške module se ta trenutek najbolj splača kupiti, našli boste svojo novo najljubšo igro in se naučili iz svojega računalnika potegniti še več. Uživajte. In med uživanjem ne pozabite – naslednji mesec bomo vašo zbirko DVD-jev povečali za še eno uspešnico.

ALJOŠA HANCMAN
Urednik
aljosa.hancman@
videotop.si



BARBARA BANOVIČ
Ena prvih pri nas je dobila v roke PlayStation 3. Po tednu dopusta je izrazila željo, da revijo preimenujemo v *PS3Format*.

DAMIJAN GRADEČAK
Ima nenavadno željo, da bi nekomu častil pizzo. Če ga srečate, se mu predstavite in povejte, da vas mi pošiljamo. Pa dober tek.

BRANE SMODIČ
Brane je baje daljni sorodnik Ronaldinha. Zelo daljni. Pravzaprav bi najbližje skupne potomce našli v Adamu in Evi.

ALEŠ FRAS
Zdaj bi rad bil že doma, ampak ne more nikamor, dokler gospod Urednik ne dajo svojega "žegna", da je tale stran v redu.

MANJA ROJKO
Lahko bi se nam zapisalo, da dobijo ta mesec naročniki za nagrado Audi A3 in se ji hihitali, ko bodo poklicali prvi kandiati...

GREGOR MRAZ
Lahko bi mu dali v opis igro *S.T.A.L.K.E.R.* Lahko bi ga poslali na predstavitev *Quake Wars*. Lahko bi on dobil PS3. Lahko.

TOMAŽ BARTOLJ
Ko smo izvedeli, da slabo prenaša grozljivke, si nismo mogli kaj, da mu ne bi podtaknili igre *Resident Evil 4*. Smo zlobni, kaj?

TOMAŽ KOTNIK
Na skrivaj obožuje vse v zvezi s Teenage Mutans Ninja Turtles. Še posebej mu je všeč Donatello... ali kaj je že tisti oranžen?

JELENA VARDA
Ni manjkalo hrane za ljubiteljico zvrsti RPG ta mesec. A kjer je kvantiteta, običajno kvaliteta niha. Tudi ta mesec je to držalo.

ANDREJ POTOČNIK
Ta mesec je bil uradno človek z največjo kapaciteto spomina v uredništvu. Preberite supertest RAM-a na strani 42.

Naročite se na PCFormat®

Prihranite 16% ali 20% pri naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat: 62,18€ (14.900,81 SIT)
18-mesečna naročnina na PCFormat: 90,76€ (21.749,72 SIT)

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi in **filmsko uspešnico**.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in boljši izkoristek PC-ja.
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme.

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- **Far Cry**
- **Mafia**

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu

Pokličite nas zdaj

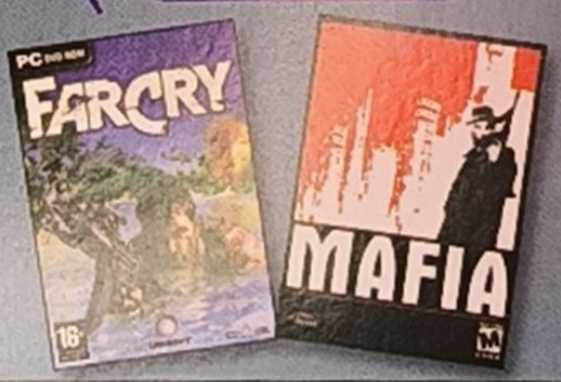
Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo 24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

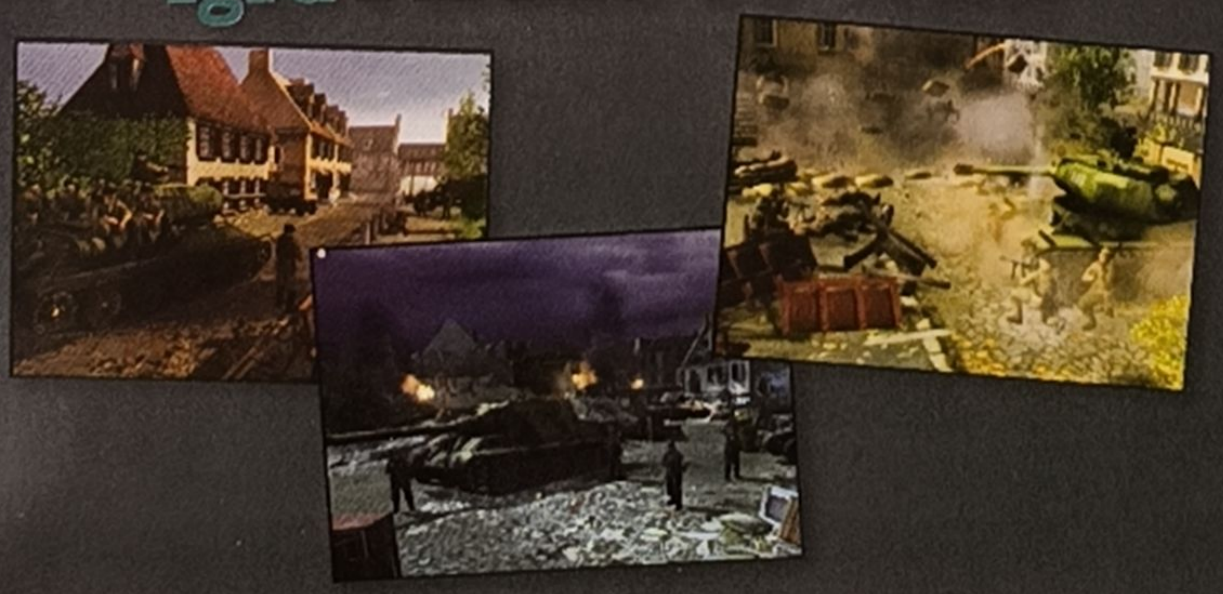
080 23 13



Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. Če nam svojih želja ne boste sporočili, boste prejeli igro po naši izbiri.

DARILO za naročnike

igra FACES OF WAR



*Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril, omenjenih na tej strani. Število daril iz posebne ponudbe je omejeno.

VideoToP Media * Multimedia

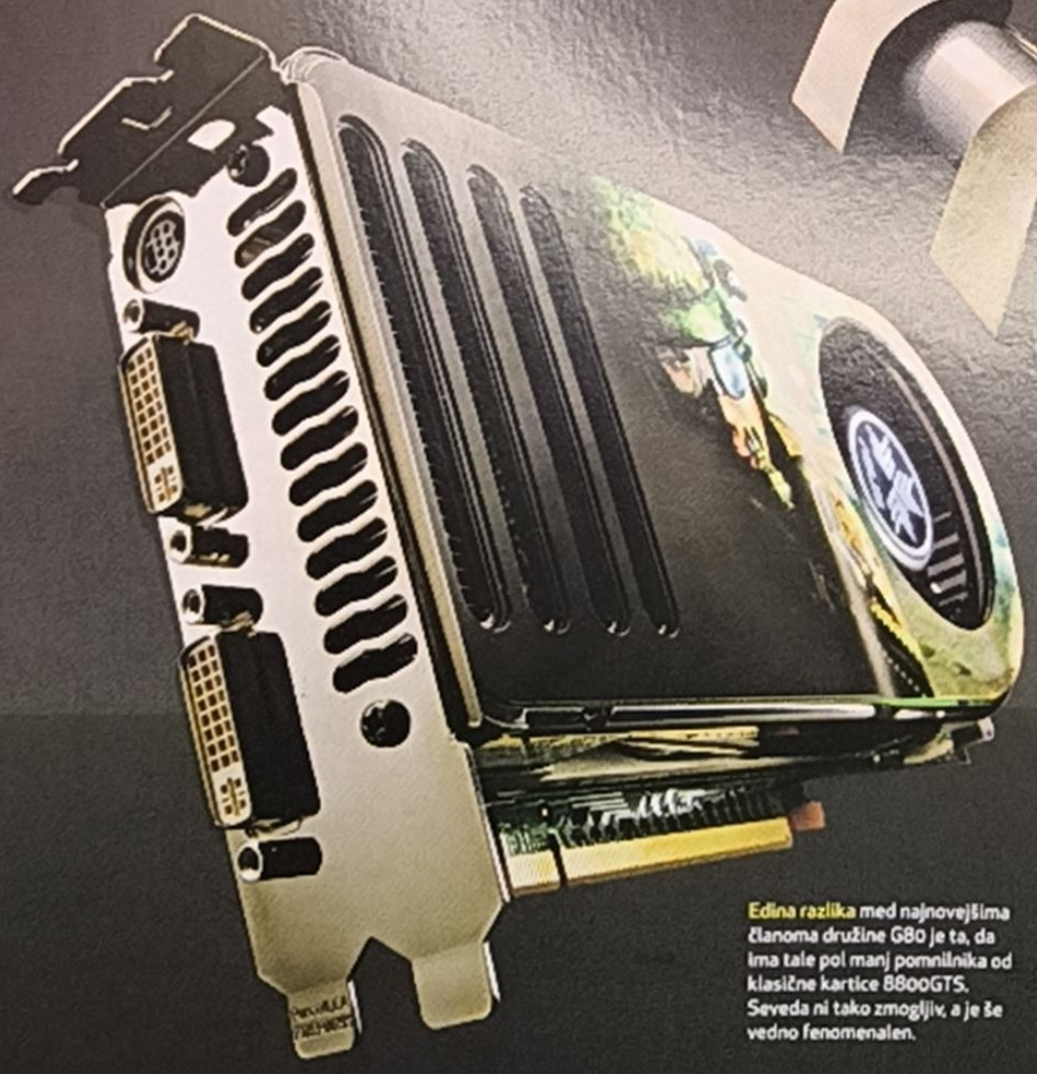
Novo & Seksi

Slačimo najnovejšo strojno opremo

Pozabite na telovadnico. Borite se proti stereotipom, da so igralci s pizzo prenasičeni zasvojenci z *Need for Speed*, in sicer tako, da trikrat na teden sedete na to zadevico.

PCGAMERBIKE

Igre so dobre za možgane. To je uraden podatek. Niso pa tako dobre za telo, razen za uporabnike konzole Wii. Zato vam predstavljamo PCGamerBike, najboljšo zunanjo računalniško napravo in pripomoček za bitko z odvečnimi kilogrami. Gre namreč za igralni pripomoček na vodilu USB, pri katerem se gibanje naprej in nazaj v igri izvaja s premikanjem stopalk na kolesu v pravo smer. Kolo preprosto posadite pred mizo, in že boste deležni istočasne telovadbe in igralne izkušnje, kot še nikoli prej. Verjetno ni odveč povedati, da se najbolje obnese v simulacijah vožnje. www.gamecycles.com



Edina razlika med najnovejšima članoma družine G80 je ta, da ima tale pol manj pomnilnika od klasične kartice 8800GTS. Seveda ni tako zmogljiv, a je še vedno fenomenalen.

ASUS 8800GTS 320MB

DirectX 10? Kaj je to? Dokler se novi programerski vmesnik za Visto ne pojavi in dokler na trgu ne pristanejo prve igre, ki bi ga dejansko podpirale, nihče ne more povedati, kako učinkovite bodo prve kartice – z nVidiinim procesorskim jedrom G80 – s podporo zanj. G80 bo med ostalim do poletja dobil tudi tekmeca, ATI-jevo jedro R600. Če odmislimo vse potencialno neprijetne spremenljivke, pa lahko povemo, da različica G80 s 320MB pomnilnika v DX9 ponuja neverjetne zmogljivosti, in to za ceno, ki ne presega 350€. Preberite opis na strani 54. www.asus.com

KISS 1600

KiSS že dolgo ponuja serije predvajalnikov medijskih datotek, ki omogočajo klasično in brezžično omrežno povezavo, a do naveze z Linksysom te povezave niso delale ravno briljantno (če sploh so). Zadnji izdelki pa so nas resnično navdušili, četudi niso med vizualno najprivlačnejšimi na trgu. Predvajalnik KiSS 1600 je tako dodatno nadgrajen z brezžičnim vmesnikom in seveda izhodom HDMI, tako da omogoča predvajanje visoko-ločljivostnega videa do ločljivosti 1080p. Čeprav ne gre za prvi visoko-ločljivostni predvajalnik na trgu, pa je vseeno eden tistih, ki ga najbolj mrzlično pričakujemo.
www.linksys.eu

Predvajanje od vsepovsod. Poleg omrežne povezave in izhoda HDMI, ima predvajalnik še vrata USB 2.0, tako bo nanj mogoče priklopiti tudi zunanje trde diske, predvajalnike in pomnilniške ključe.

Šport s telefonom. Nova družina mobilnih telefonov Sony Ericsson bo vključevala tudi modele, posebej namenjene športnikom, tako da bo celo jutranji tek lahko bolj pester s temi slušalkami.

SONY DR-BT50 STEREO BLUETOOTH SLUŠALKE

Žice nam gredo na živce vsepovsod, in pri tem niti slušalke niso izjema. Brezžične pojoče školjke za ušesa so na trgu že kar nekaj časa, a nas nobene niso prav prepričale. Prav zato napeto čakamo, kaj nam bo prinesel Sony z novimi Bluetooth slušalkami za mobilne telefone z vgrajenimi predvajalniki. Glede na to, da imajo nove serije mobilnih telefonov s predvajalniki glasbe že prav impresivno količino pomnilnika, bi lahko bile te slušalke noro uporabne, še posebej zato, ker služijo tudi za klicanje, ne le za glasbene užitke. Po trditvah stricev iz Sonyja, bi naj bile združljive z vsemi predvajalniki in telefoni, ki imajo vmesnik Bluetooth. www.sonystyle-europe.com

Vklop

Novice, brez katerih ste riba na suhem

Mesec v številkah

4

Količina ameriških dolarjev v milijardah, ki jih bodo uporabniki letno porabili za snemanje filmov in TV oddaj do leta 2011, sodeč po predvidevanjih Adams Media Research.

27

Število mesecev, ki jih bo kalifornijski sodnih preživel v ječi zaradi snemanja otroške pornografije. Odkril ga je budni kanadski heker.

9

Število let, ki jih je Microsoftov raziskovalec Gordon Bell vložil v zapisovanje podatkov v projekt MyLifeBits – iskalno bazo njegovega življenja.

4

Količina gogabajtov pomnilnika, ki jo IBM-jev svetovalec David Short predlaga za optimalno delovanje Windows Vista. 512MB ponuja delovanje "slabše od Windows XP".

Ekskluzivni naslovi za Visto v letu 2009?

Remedyjev Alan se zbuja samo v Visti

Glede na počasen start Viste, najnovejši operacijski sistem Velikega M-ja krvavo potrebuje morilsko aplikacijo zanj. Nekaj krasnega, nekaj, kar bo še posebej igralce prepričalo, da je Vista edini pravi korak v prihodnost. Dajmo karte na mizo in povejmo, da geriatrična predelava s konzole, *Halo 2*, ki je bila lani napovedana kot ekskluzivni naslov za Visto, vsekakor ne bo izpolnila te naloge. *Alan Wake*, pustolovščina finskih razvijalcev Remedy, ob kateri se nam cedijo potoki sline, pa bo po napovedih rezervirana samo za Visto in DX10, zato predvidevamo, da ji bo pripadel častni naslov rešitelja omenjenega operacijskega sistema.

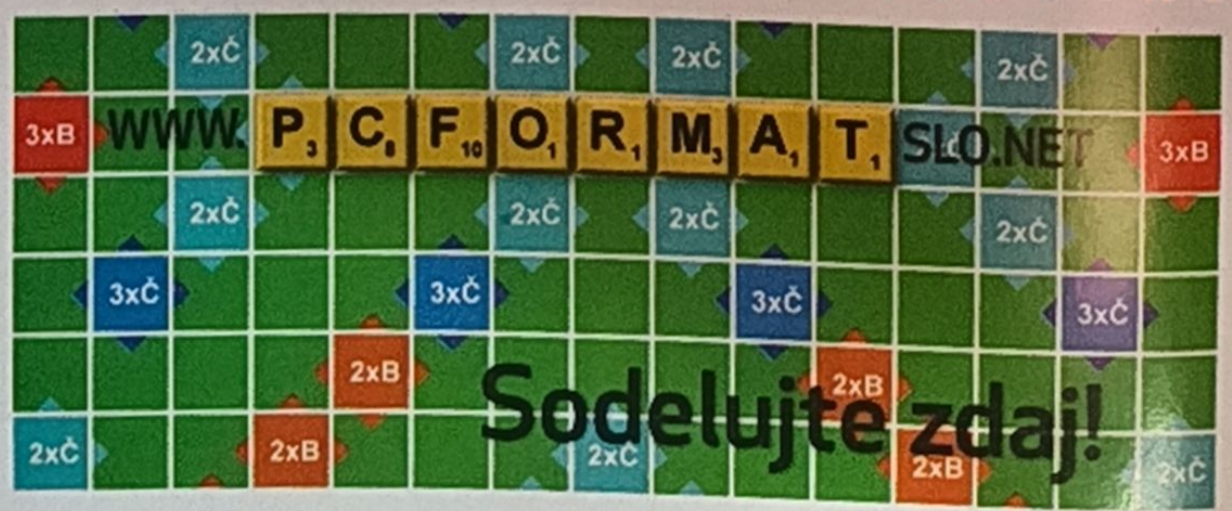
Microsoft je fantom iz Remedyja dal poln dostop do obsežnih virov za razvoj iger, seveda v zameno za to, da bodo potencialni igralci igre omejeni samo na tiste, ki so pripravljeni presedlati na Visto. To bo igri seveda močno omejilo trg, kar bi bil komercialni samomor za kateregakoli drugega založnika.

Remedy je pred tem načrtoval izdajo različice za DirectX 9 (kot je za *PCFormat* pred časom povedal umetniški vodja Petri Javilehto), deli igre pa bi naj "izkoriščali nove možnosti DX10."

Ker igričarska skupnost kaže neverjetno zanimanje za *Alan Wake*, vsaj sodeč po navdušenju, ki so ga požele predstavitve igre, Microsoft očitno upa, da bo ta poteza igralce prepričala v nakup Viste, ne glede na to, da ima sistem še vedno nekaj težav z delovanjem. Tudi naš tehnološki guru Gregor Mraz je pred kratkim presedlal na Visto, a se ji je odpovedal po dobrem tednu zatikajočega se delovanja v *Quake IV*.

Crytek, razvijalci tekmeca naslednje generacije, *Crysis*, preprosto ne vidijo prednosti v tem, da bi bila njihova igra rezervirana samo za visto. "Po našem mnenju, bodo le igre, katerih izid je načrtovan za leto 2009, lahko ekskluzivno namenjene le za Visto," je povedal Cevat Yerli, izvršni direktor Cryteka.

Zunaj Microsofta, ki je seveda zelo zavzet za podporo čim večjega števila razvijalcev za novi operacijski sistem, založniki in razvijalci, kot je Crytek, še vedno razvijajo igre za kar največjo bazo igralcev. "Razvoj igre ekskluzivno za Visto/DX10 za nas pre-



Halo 2 bo deloval samo v Visti, a če bo javnost imela kakšno besedo pri tem, bo v manjšini.

"Glede na počasen start Viste, novi sistem Velikega M-ja krvavo potrebuje morilsko aplikacijo zanj"

prosto ni realistična možnost, saj želimo, da bi kar največje število igralcev lahko preizkusilo našo igro *Crysis*."

Sama nadgradnja na DX10 ni tista, ki se je igralcem kot kost zataknila v grlu. Ko bo treba nadgraditi pljuvalnike pikslov, si bo vsak omislil kartico s podporo za DX10, preprosto zato, ker so celo v XP znatno hitrejše od predhodnic. Problem je v tem, da je le malo igralcev, ki želijo zamenjati operacijski sistem. Temu namreč še vedno manjka kar nekaj možnosti, zato bodo imeli igralci prave nočne more, ko bodo poskušali iztisniti dostojne zmogljivosti iz svojih starih iger, vsaj dokler grafični in drugi gonilniki ne bodo takšni, kot bi morali biti. ¤ PCF

STE KAJ ZGREŠILI?

Dohajanje novic

¤ Protipiratski ukrepi v Visti očitno niso dovolj agresivni, sodeč po besedah Stevea Ballmerja, izvršnega direktorja Microsofta. Analitiku z Wall Streeta je povedal, da bodo pri Microsoftu najverjetneje povečali zmogljivosti Genuine Advantage, da bi lahko zvišali prihodke z novih trgov, kot so Kitajska, India, Rusija in Brazilija. Povedal je tudi, da so bila prodajna predvidevanja preveč optimistična, in da je eden od načinov za povečanje prodaje tudi zajezitev piratov. Očitno je njihova krivda, da se Vista slabo prodaja...

¤ Mogoče pa so vsega krivi ruski učitelji, ker so kupili piratske kopije za šole, na katerih učijo. Namesto da bi se policisti spravili na pirate, ki prodajajo piratske sisteme, so se raje odločili aretirati ravnatelja ene od šol. Seveda je to spodbudilo šole po vsej državi, da so se začele masovno odločati za brezplačno programsko opremo, kot je Linux, da bi se izognile takšnim težavam.

¤ In če že govorimo o šolah, se vam bo prav gotovo zdelo zanimivo, da bo Wikipedia verjetno zašla v težave, če bo v ZDA sprejeti senatni predlog zakona 49. Zakon namreč vsebuje klavzulo, na podlagi katere bi morale vse šole in knjižnice, ki jih financira država, preprečiti dostop do vseh interaktivnih spletnih strani, kot so blogi, MySpace in Wikipedia. Obstaja tudi možnost, da bo omenjeno internetno enciklopedijo potrebno ukiniti, če se ta ne bo uklonila zahtevam po spremembi načina financiranja, je povedala Florence Devouard, predsednica Wikimedia na nedavni konferenci v Ženevi. Vojna se torej odvija na vseh frontah.

Vklop

GVERILSKO TESTIRANJE
ČIŠČENJE TIPKOVNIC

Pomlad je tukaj, tako da vam je verjetno jasno, kaj to pomeni. Pomladno čiščenje. Da, čas je da spraskate ostanke kože iz leto dni stare ostanke hrane izpod tipk vaše ljubljene tipkovnice. Konec koncev moderna modrost pravi, da je na vaši straniščni školjki manj škodljivih bakterij kot na tipkovnici, tako da je očitno bolj varno lizati školjko kot ugrizniti v noht po pisanju e-sporočila. Neprepoznavno mastno goščo in zablodele lase je težko odstraniti, zato smo se odločili odkriti pravi način za razkuženje vašega tipkarskega orodja.

Čistila
1 "Poštena" pena in krpe
2 Limonin sok
3 Vinski kis in časopisni papir
4 Milnica

1. Pena in krpe
Prav zadovoljno smo opazovali, kako se je pena zavlekla v prav vse reže med tipkami našega agarja, imenovanega tipkovnica. Žal smo bili precej manj prepričani, da bo presneta stvar sploh delovala po obdelavi z agresivno peno.
REZULTAT Rezultat tipkanja je bil kup čudaških besed z veliko ipsiloni.

2. Limonin sok
Prepričani smo bili, da bomo z limoninim sokom končno uničili neznosem smrad, ki se je začel širiti iz notranjosti tipkovnice, kak teden po tem, ko smo jo zapacali s tatarsko omako. Nismo pa pričakovali, da bodo zaradi kisline tipke popolnoma neuporabne.
REZULTAT Nič ne dela.

3 Kis in časopisni papir
S tem smo svinjarijo samo dodatno zasvinjali. Tisti, ki je trdil, da ima kombinacija teh dveh izdelkov čarobne čistilne lastnosti, verjetno ni bil ravno najbolj zdrav v zgornjem nadstropju.
REZULTAT Še več svinjarije za čiščenje.

4 Milnica
Ko smo tipkovnico potopili v velik čeber milnice, je bil rezultat neverjetno sijoč – večina packarije, kateri je bila tipkovnica podvržena, je izginila, celo majoneza, s katero je bil zapacan numerični del tipkovnice.
REZULTAT Tipkovnica je bila res čista, a ni delala, kar nas seveda ni presenetilo.

Zmagovalec je... Milnica

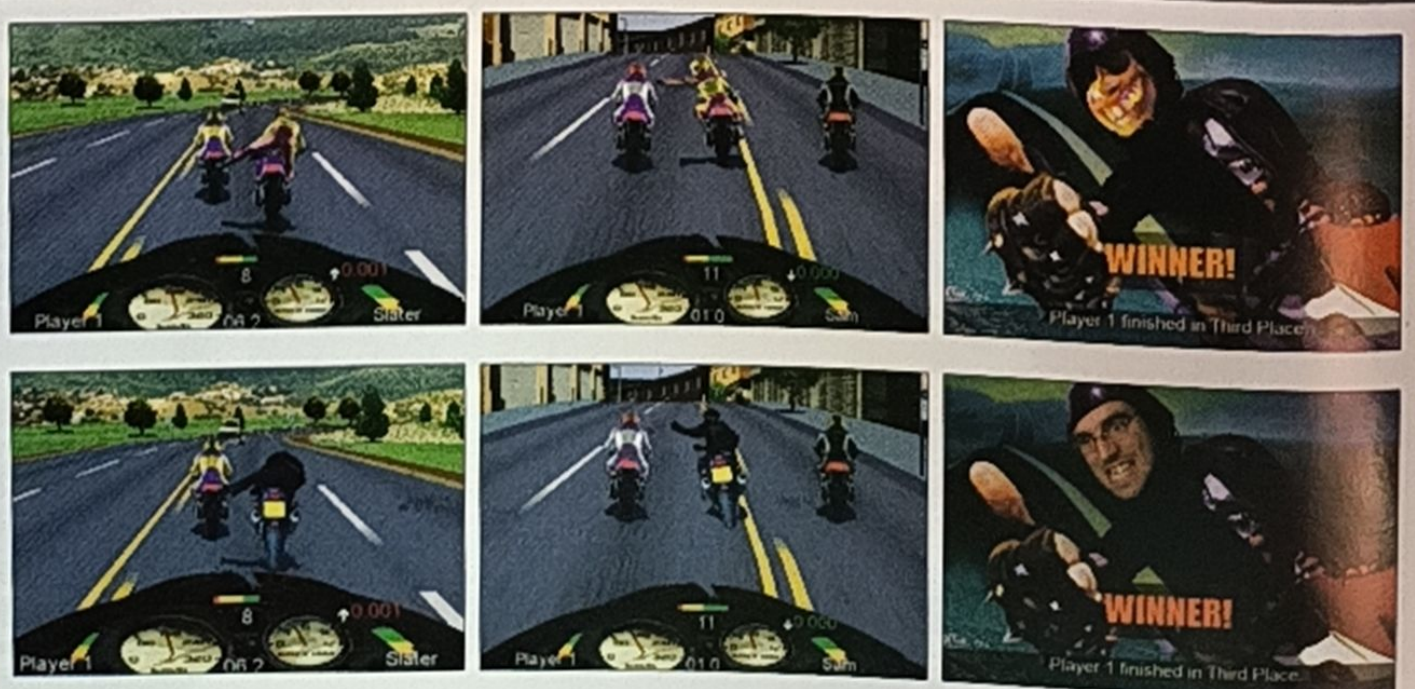
Tipkovnica je bila poškodovana do take mere, da je nikakor ne bi bilo mogoče več oživiti, a je milnica vsaj čistilni del posla dobro opravila. Seveda vam čiščenja tipkovnice s katerimkoli od naštetih čistil nikakor ne svetujemo, še posebej ne limone, ki se je še posebej skregala z našo tipkovnico. Najboljši nasvet, ki vam ga lahko v tem trenutku ponudimo, je, da se potrudite in svoje tipkovnice ne zamažete. Vsaj ne preveč.

IGRANJE V ŽIVO
RoadRash

Scena: Peninsula
Aljoša je v uredništvu edini, ki dovolj obvlada motor, da se z njega ne zvrne na prvem ovinku, zato je bil tudi edina prava izbira za spopad z *Road Rash*, kjer je odkrival najbolj smrtonosne pasti v igri.

Ko se je prebil iz gneče v času prometne konice v centru Maribora, se je komaj izognil policiji, pri čemer mu je pomagal zajeten kos kolesarske verige.

Pošljite nam slike lastnih podvigov na pisma@pcformatslo.net.



Varnost po pravilih

Kako varen je vaš brskalnik? Naj vas vodi paranoja

Med vsemi izjavami za javnost, ki pristanejo v naših nabiralnikih, so tiste o varnostnih grožnjah najbolj vznesene. *Internet Explorer* ima 320 varnostnih pomanjkljivosti! *Firefox* jih ima samo 319! Preklopite na *Firefox* zdaj, preden bo prepozno! Pohitite!

Ali pa tudi ne. Isti članek bi lahko prebrali od zadaj naprej, pa še vedno ne bi pomenil prav nič. Lani, tako so nam vsaj povedali, je bil *Internet Explorer* občutljiv na napade kar 284 dni. Zveni grozno, kajne? In kaj to sploh pomeni? Kateri *IE? IE7* je varnostno izjemno izboljšan v primerjavi s prejšnjimi različicami. O kakšni občutljivosti je sploh govora? So to trojanski konji, ugrabitelji brskalnikov ali kaj tretjega?

Številke so popolnoma neuporabne. V bistvu gre samo za trobila uporabnikov, ki pripadajo enemu od taborov, ki ljubi določen brskalnik, tako da niso vredne vašega truda, časa in živcev. Konec koncev je bil vaš računalnik lani ogrožen 365 dni, sploh za tiste, ki so se odločili izklopiti protivirusni program in snemati datoteke prek interneta brez tovrstne zaščite. V bistvu bi lahko svoj strojček čisto enostavno zaščitili pred prav vsemi napadi, če bi le izvlekli mrežni kabel. Po toči zvoniti je torej smešno.

Tisto, kar je edino pomembno, je način, na katerega vaš brskalnik upravlja z varnostjo, ne način, na katerega to počnejo drugi. To, da je Microsoft izdal samo en popravek za *IE*, *Firefox* pa je dobil štiri, ne pomeni nič – lahko da gre za majhne ali velike spremembe, za reakcijo na čisto nov sistem vdorov v računalnike ali za kozmetične popravke. Na straneh, kot je www.securityfocus.com se lahko seznanite s takšnimi temami in dejstvi, ki so dejansko pomembna za vas.

Seveda pa nič od naštetega ne bo pomirilo uporabnikov. Brskalniki niso le vmesniki za deskanje po spletu, temveč kar način življenja in razmišljanja. *IE* to izraža s korporativnimi orodnimi vrsticami, *Firefox* z inovativnim pristopom k dodatkom, brskalnik *Opera* pa sramežljivo ponuja vse, kar potrebujete, v enem velikem, statičnem paketu.

Dobra novica pa je ta, da se vam ni potrebno obremenjevati z malenkostmi, čeprav je budnost še vedno potrebna. Bodite previdni pri zagonu neznanih datotek, omislite si kak program za preprečevanje in odstranjevanje spywarea in ne klikajte na povezave, ki so zelo očitno sumljive, pa vam zagotavljamo, da ne boste imeli večjih težav. ¤ PCF

OKO NA BLOGIH

Necenzurirane novice

UBOGI OUTLOOK

http://tinyurl.com/ylo74r

"To ni začetek konca za HTML, temveč samo korak za pet let nazaj, ko so bile tabele in CSS standard." Microsoftova odločitev, da *Outlook 2007* za oblikovanje e-pošte v HTML ne bo več uporabljal *Internet Explorerja*, temveč *Microsoft Word*, je naletela na precej zagrete nasprotnike: "To je približno tako debilna odločitev kot je iskanje orožij za masovno uničenje v Iraku!"

ŽIVLJENJE NA PRVO MESTO

http://tinyurl.com/ytqeoz

"Mediji so se zalepili na *Second Life* kot pijavke," pravi Darren Barefoot, pisec bloga, ki mu je začelo presedati vse to napihovanje in pretiravanje v zvezi s *Second Life*. Odzval se je s prisrčnim blogom, naslovljenim Get a First Life, v katerem lahko preberete duhovite domislice, kot so "prešuštvujte s svojimi dejanskimi genitalijami" ali "pojdite ven, članarine ni". "Ne sovražim *Second Life*," pravi Darren. "Rad bi samo javno povedal, da se dogaja nekaj pomembnega."

ANALIZA NOVIC

PA, PA, VISOKO

Visoko-ločljivostne naprave so se komaj pošteno začele seliti v naše domove, teflonske glave v japonskem konglomeratu Kawaitech pa že pripravljajo novo tehnologijo, ki so jo kičasto poimenovali MegaDef. Zanimivo je, da se podjetje ni lotilo predelav obstoječih tehnologij, kot so CRT, LCD ali plazma, temveč razvijajo najnovejšo odkritev, tehnologijo organskih zaslonov, s katerimi bi naj bilo moč dosegati vrtoglave ločljivosti.

MegaDef deluje po principu dovajanja elektronov skozi umetno pridelano celulozo, ta material pa se lahko zvija in deformira, s čimer lomi svetlobo in proizvaja barvne pike, ki so tako majhne, da jih ni mogoče videti s prostim očesom. Membrane, v katerih je več sto milijonov teh majcenih celic lahko proizvajajo sliko z ločljivostjo 20.480x16.384 na 19-palčnem zaslonu.

Sony, Toshiba in Sharp so podjetja, ki so se doslej bolj ukvarjala z velikostmi zaslonov, namesto z ločljivostmi, a so zdaj menda zelo zainteresirana za to novo tehnologijo. Tisto, kar nas v uredništvu *PCFormata* najbolj zanima, pa je, kako bo razvoj novig zaslonov vplival na razvoj grafičnih procesorjev, radovedni pa smo tudi, kakšna bo cena potrošniških izdelkov. Pri Kawaitechu trenutno priznavajo, da imajo precej neroden algoritem za prirejanje ločljivosti, a če bo kdaj mogoče grafične procesorje prirediti tako, da bi podatke o poligonih neposredno posredovali zaslonu, bi se lahko končno znebili tradicionalne odvisnosti med ločljivostjo in zmogljivostmi strojne opreme. Verjetno nam ni treba posebej poudarjati, da bomo še naprej budno spremljali razvoj novih zaslonov. ¤ PCF

"Organski zasloni omogočajo vrtoglavo visoke ločljivosti"

Žal s tiskom trenutno ne moremo natančno prikazati slike MegaDef.

Visoka ločljivost krat dva

LG BH100 bo končal vojno med formati

Glasen vzdih olajšanja je bil jasno slišen, ko so pri LG-ju napovedali predvajalnik, ki bo združljiv tako z Blu-ray, kot tudi s HD-DVD, saj so se novice razveselili uporabniki in filmska industrija. Novi izdelek sicer nosi čudaško ime Super Multi Blue, kljub temu pa nam bo končno omogočil, da se nehamo praskati po glavi in razmišljati, za kateri visoko-ločljivostni predvajalnik za medije naslednje generacije naj se odločimo.

BH100 bo najprej na voljo v ZDA, in sicer za 1.200 dolarjev (okoli 900€), med specifikacijami pa je dolg seznam možnosti, kot so izhodni signal 1080p, prirejanje ločljivosti za klasične DVD-je in interaktivne vsebine BD-JAVA.

Kritiki trdijo, da bo ta predvajalnik upočasnil uveljavljanje visoko-ločljivostnega videa, saj bo še dodatno zmedel kupce, namesto da bi ponudil rešitev. Ko bodo predvajalniki s podporo za oba formata na voljo, se bodo uporabniki morali odločati med predvajalniki Blu-ray, HD-DVD ali predvajalniki obojih diskov, tako da se bo uveljavljanje visoko-ločljivostnega videa še dodatno upočasnilo, vsaj dokler cene predvajalnikov obeh vrst medijev ne padejo.

Seveda nas pri tem ne preseneča, da se pri LG-ju s temi predvidevanji ne strinjajo: "Oba formata bosta obstala. LG pa uporabnikom ponuja rešitev za oba formata, tako da lahko ti uživajo v prednostih visoko-ločljivostnega videa, ne da bi se morali bati, da so investirali v napačno napravo ali disk."

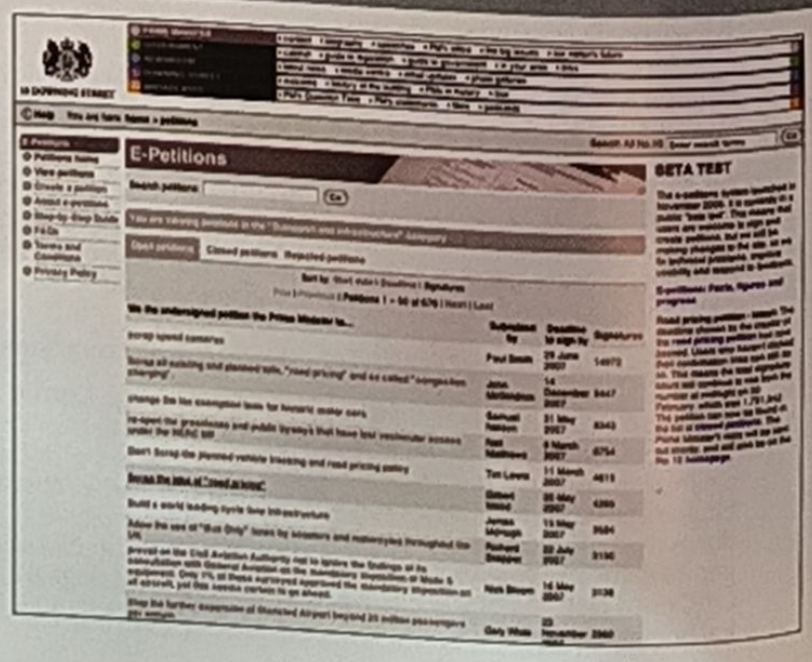
Pri LG-ju so predstavili tudi zapisovalnik Blu-ray/bralnik HD-DVD za osebne računalnike, Super Multi Blue 50GB. Pogon lahko zapisuje medije BD-R pri 4x hitrosti in medije BD-RE pri 2x hitrosti, istočasno pa omogoča zapisovanje DVD-jev, vključno z mediji DVD-RAM, tako da gre za najhitrejši zapisovalnih Blu-ray doslej. Ker podpira tudi branje medijev HD-DVD, bo pogon deloval, ne glede na medij, ki ga boste vanj stlačili. ¤ PCF

PRAVICA DO E-PROTESTA?

Verodostojnost internetnih peticij je prejela še en grenek udarec: vlade so se začele odzivati na klice podpisnikov nekaterih najbolj odmevnih peticij tako, da so kar naravnost zavrnile predloge peticij ali pa so jih zlorabile za utrjevanje lastnega položaja. Mnogo opazovalcev je internetne peticije označilo tudi kot poceni in učinkovit način za potlačenje tradicionalnih načinov protesta..

Dve peticiji sta dvignili še posebej veliko prahu in povzročili, da so se vlade odzvale. Prva se je nanašala na sledenje vozilom in novo shemo plačevanja cestnine, druga pa na dolgo kritiziran načrt za predstavitev identifikacijskih kartic in centraliziranih sistemov registrov za identifikacije.

Stvar, ki se je sprva pojavila kot način spodbujanja javne debate, je očitno postala priročen način za ignoriranje javnosti. Prav razočarani smo, ko vidimo, da v tujini vlade glasove skoraj dveh milijonov ljudi , ki se ne strinjajo z novimi uredbami, pometejo pod preprogo. ¤ PCF



GODBA V ZRAKU

Padlo je šest rekordov in *PCFormat* je bil zraven

Še dobro, da nimajo s seboj simfoničnega orkestra.

Ejga, pa ne pozabi, preden podeliš plaketo za postavljenih šest rekordov za Guinnessovo knjigo, malce zavlačevati, češ, ne vem, ne vem, če ste tole pravilno izpeljali...” “Šur de...” Tako nekako smo se enajst kilometrov visoko v zraku pomenkovali s sodnikom in obenem urednikom knjige rekordov, Craigom Glendayem, na letalu, kajpada, posebej prepleskanim za evropsko splavitev nove generacije hibridnih mobilnih telefonov, Sony Ericsson Walkman. V ta namen je podjetje skupaj zbobnalo nagrajence in predstavnike tiska z vse Evrope, Bližnjega vzhoda in Afrike ter jih častilo z nepozabnim koncertom skupine Jamiroquai. Pa komu mar nek koncert neke skupine, porečete? Hvala, prijatelji. A od zavisti boste počili, ko vam povemo, da se je koncert odvijal kar na letalu (let München-Atene), tam zgoraj, kjer turbulenca narekuje ritem, da je podjetje naš prazen zgornji desni žep v suknjiču počastila z novim telefonom W850 in da je pevec Jay Kay s skupino razturil dvomljiva namigovanja o tem, da bo tole “krneki”. Ha, kaj drugega, kot turistični nagelj Sonyju za organizacijo in “pedenanje” sploh ni mogoče podeliti, po pristanku rekorde rušečega frčoplana pa je sledila repriza koncerta, tokrat zlahka v podaljšani različici, cigumigu do poznih ur, kar na letališču v Atenah.

SE-jeve napravice Walkman (W710, W850 in W950) navdušijo v enaki meri. Prvi je na trg pospremljen z mnogimi aplikacijami za fitnes in šport, s katerimi lahko merite razdaljo opravljene hoje ali, bog ne daj, teka, pa tudi z drugimi aktivnostmi se lahko spopada. Gre za zadevico, ki se brez težav postavi ob bok vsem podobnim izdelkom na trgu. In ja, pa še telefon je.

W850i je po drugi strani opremljen z na 4GB prostora nadgradljivo gigabajtno pomnilniško kartico, kar pomeni, da lahko vanj stisnete tudi do jurja datotek MP3. Jasno, dodan je še fotoaparat z ločljivostjo dveh milijonov točk in kup ostalih večpredstavnostnih možnosti. Nadgrajenega Walkmana W880 pa boste po novem začutili le, če nanj sedete, saj je njegovo ohišje shujšano na debelino vsega 9,4mm.

W950i je zadnji predstavnik novosti, že takoj pa uporabnika preseneti s 4GB prostora za večpredstavnostne datoteke, zaslončkom, ki je občutljiv na dotik in predvsem z videzom. ¤ PCF

Za nastanek te fotografije smo morali Mraza dobro upehati.

NOVIČKE

OFFICE NI ZA OTROKE

Nicholas Negroponte, ustanovitelj projekta One Laptop Per Child, je spregovoril proti učenju uporabe pisarniških paketov, ki se izvaja v osnovnih šolah: “Otroci se učijo uporabljati *Word, Excel*... Meni se zdi to kriminalno, saj bi se otroci morali učiti ustvarjati, komunicirati, raziskovati, deliti, ne pa poganjati programe za avtomatizacijo pisarniškega dela.” XO, kot se notesnik imenuje, bo imel nameščeno okleščeno različico Linuxa.

SVETLOBNA HRAMBA

Na univerzi v Rochestru bodo kmalu razvili sistem shranjevanja informacij kot svetlobo. Raziskovalcem je uspelo zakodirati podatke za celo sliko v en sam foton, upočasniti sliko za shranjevanje in jo obnoviti brez izgub. Slika je bila sicer velika le nekaj sto pikslov, a je bila sestavljena iz enega samega pulza svetlobe. Več sto takšnih pulzov bi bilo mogoče shraniti na celico, veliko štiri palce. “Zdaj nas zanima, če lahko nekaj praktično trajno upočasnimo, tudi na nivoju enega samega fotona,” pravi John Howell, asistent na oddelku za fiziko. “Tako bi lahko shranjevali neverjetne količine informacij v peščico fotonov.”

KODEKS ZA INTERNETNO SVOBODO ZA PODJETJA

V poskusu, da bi prehiteli sprejemanje zakonov, so Yahoo!, Google, Microsoft in Vodafone napovedali, da skupaj z organizacijami za zaščito človekovih pravic delajo na kodeksu“obnašanja podjetij, ki se srečujejo z zakonodajo, regulativami in politiko, na podlagi katere bi lahko kršila človekove pravice”. Tak kodeks pa ni le enostavno zavzemanje za to, da podjetja ne bodo podpirala dela otrok ali kaj podobnega. Lani je Washington internetna podjetja pošteno oklofutal, ker so se podredila zahtevam Kitajske po cenzuri spletnih strani in iskalnikov ter spremljanju uporabe interneta na Kitajskem. Yahoo! je celo priznal, da je kitajski vladi posredoval podatke, na podlagi katerih je bil aretiran aktivist za svobodo govora. Rok za izdajo kodeksa je predvidoma konec letošnjega leta.

SESTAVITE LASTNE ROBOTE

Prednosti prilagodljivih robotov in kompletov za sestavljanje

Trenutni napredki v robotiki so prihodnost, v kateri bi nam bilo omogočeno sestavljanje lastnih robotov, postavili kar v sedanjost. Microsoft Robotics Studio, nemški Fischertechnic in LEGO Mindstorms NXT so napredni sistemi za sestavljanje izjemno kompleksnih robotskih naprav, ki lahko zaznavajo okolico, se odzivajo na ovire, prepoznavajo barve, izvršujejo glasovne ukaze in celo prenašajo predmete. To ni le majhen korak v evolucijskem procesu in je tudi svetlobna leta pred Robosapienom – ti zanimivi kompleti za robotiko vas naučijo vseh fines robotske vizualizacije in umetne inteligence.

Robotika spet postaja moderna. V članku, ki ga je pred kratkim napisal za revijo Scientific American, Bill Gates trdi, da je doba robotov bliže, kot si morda predstavljamo. Zanimanje za igračkanje z mehaničnimi deli in programiranje je tokrat veliko večje. Pred nekaj leti je imel Hondin ASIMO tisti "uau" faktor, a je bila tehnologija precej skrita in komercialna. Razlog, da je ASIMO v Severni Ameriki debitiral komaj na sejmu CES 2007, je bil verjetno tudi ne ravno elegantno opotekanje, ki ga je predstavil na japonskem tehnološkem sejmu. Humanoidni roboti pa so vseeno še vedno bolj znanstvena fantastika.

"Po mojem mnenju bodo humanoidni roboti zadnja generacija robotov v našem vsakdanjem življenju," pravi Josh Bongard, asistent na univerzi v Vermontu, ki je sodeloval pri gradnji prilagodljivega robota na univerzi Cornell, in je tudi soavtor knjige o umetni inteligenci. "Najverjetneje bomo samo gradili enostavne, a prilagodljive robote za čiščenje tal in košenje zelenic. Robotske kače bi lahko na primer uporabljali za čiščenje odtokov, različni roboti pa bi lahko bili v pomoč na gradbiščih ali za to, da nam bodo pomagali priti od točke A do točke B. Zamislite si robotsko kolo, ki bi vam pomagalo voziti hitreje tako, da bi popravljalo smer vožnje, in bi pomagalo pri doseganju čim večjega izkoristka vaših mišic."

Sestavljeni roboti pa lahko počnejo samo to, kar jim dovoljuje program. Sodeč po Bongardovih besedah, bo naslednji korak v razvoju robotov boljša prilagodljivost, nekaj, kar BigDog iz Boston Dynamics (www.bostondynamics.com) že zmore kot industrijski robot, Ugobe Pleo (www.ugobe.com) pa je prav tako izjemno zanimiv koncept, čeprav gre za igračo. Večina raziskovalcev se strinja: v prihodnosti bomo robote lahko sestavljali kar doma. ¤ PCF

Josh Bongard, Victor Zykov in Hod Lipson so avtorji tega robota, ki se prilagaja na okolico.

DRUG FORMAT

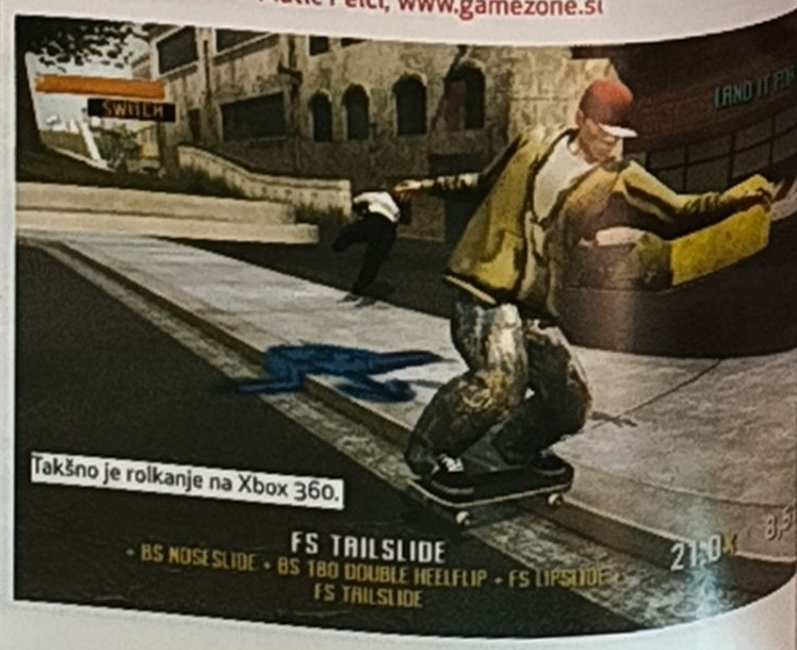
Prestopite z nami za trenutek na drugo stran in poglejte kaj se dogaja v svetu konzol

Se še spomnite vzhičenja ob pogledu na belo-sivo škatlo z ostrimi robovi? Spomnim se, da sem vedno doživel nekaj podobnega kot padalec, tik preden se vrže iz letala, ko sem samo uzrl tisti rdeč napis. Nintendo... Plink. Brez besed in odprtih ust sem sedel pred televizorjem in kar nisem mogel verjeti, da bom končno lahko "preizkusil" svojo prvo igro - to je bil legendarni *Super Mario Bros.*

Moja igričarska kariera je bila sicer zapečatena z igro *Pipe!* na takrat neprekosljivem sistemu 286, vendar mi je izkušnja z brkatim špagetožerom veliko bolj ostala v spominu. Kasneje je mojo ljubezen do konzol poglobil SNES in *Super Mario Bros. 3*, *R-Type*, *Street Fighter* in ostale uspešnice. Govorimo o celodnevnem nabijanju iger, hlinjenju prehladov, zvinov, zlomov in duševne nestabilnosti (ki je sploh ni bilo tako težko hliniti...). Kasneje je manična obsedenost zbledela, in posvetil sem se računalnikom. Ali bolje povedano – računalniškim igram.

Po dobrih dvanajstih letih neprestanega nabijanja iger pa mi *PCF* porine v roke konzolo nove generacije. Marija, bog pomagaj. Še kar v stanju šoka sem le stežka odnesel zajetno zeleno-belo škatlo do avta. Doma sem vse skupaj priklopil in obsedel. Topel nostalgičen občutek me je preveval, ko sem držal mrtev plošček in pričel ugotavljati, kako se zadeva vklopi. Okej... veliki beli gumb na spodnji strani konzole je verjetno za vklop konzole, ampak kako pri vragu priklopim ta brezžični plošček? Takoj po vklopu so lučke okoli gumba na konzoli pričele divje utripati. Kaj za vraga? Iskal sem navodila za uporabo, a o njih ni bilo ne duha, ne sluha. Nenazadnje sem opazil velik zelen X na ploščku in pritisnil nanj. Glej ga, zlomka, zadeva se je povezala, zdaj pa naj kdo upa reči, da nisem genij! Kaj bomo igrali? *Tony Hawks Project 8*. Zadnji *THPS* sem igral na PC-ju, tole bo še zanimivo.... (se nadaljuje) ¤ PCF

Matic Pelcl, www.gamezone.si



Takšno je rolkanje na Xbox 360.

Za šankom

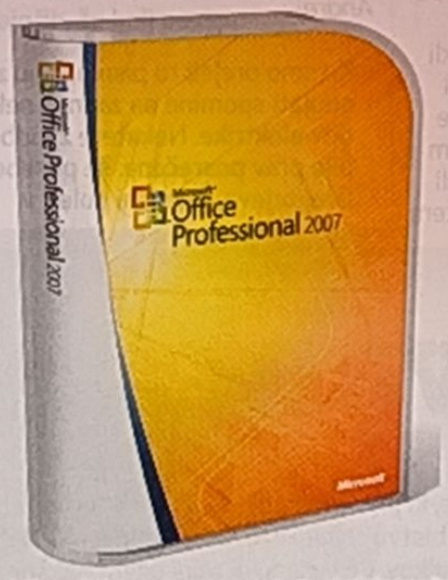
Tiskarski škrat gre v pokoj maja 2007

Vsi že nesprtno pričakujemo … khm, vsi že nestrpno pričakujemo prihod slovenskega črkovalnika za *Microsoft Office 2007*, ki predvidoma izide maja tega leta

Čeprav je novi program *Microsoft Office*, ki ga krasi letnica 2007, zunaj že kar nekaj časa, se pri nas še ni posebej dobro prijel. Smo takšni zapečkarji, da nočemo preiti, se morda bojimo novega načina upravljanja z vrstico z orodji, nas moti nov format .docx? Najbrž vse to prispeva svoje, vendar je največji problem brškone jezik – trenutno lahko *Office* uporabljamo samo z angleškim vmesnikom, kar bo marsikoga odvrnilo, poleg tega pa nam slovenski črkovalnik ne podčrta niti besede žnljrvš.

To je zato, ker črkovalnika ni – tista ikona na dnu zaslona pa zgolj hlini zadovoljstvo nad našim pravopisom. A rešitev je na poti, in sicer bo črkovalnik dospel v dveh paketih. Prvi je "Single Language Pack", ki ga boste lahko sneli kar z Microsoftove spletne strani in vas bo olajšal za 25 dolarjev. Ta paket vam bo dovoljeval, da si boste lahko poljubno nastavljali, kje želite imeti določen jezik. Tako boste lahko neodvisno spreminjali nastavitve za uporabniški vmesnik, črkovalnik, slovar in slovar sopomenk. Paket izide v tandemu z lokalizirano različico, za slovenščino, torej maja.

Za vse poliglote pa bo na voljo tudi "Multi-Language Pack", ki bo poleg slovenskega vključeval še 35 drugih jezikov, ki jih boste lahko poljubno in neodvisno uporabljali za različne dele programov *Office*. Ta paket bo poleg internetnega prenosa na voljo tudi v klasični obliki na CD-ju, stal pa bo predvidoma okrog 200 zelencev. Izid je sicer napovedan za junij, a ker lahko paket izide šele po izidu vseh 36 lokaliziranih različic, se stvar zlahka lahko zavleče. ¤ **PCF**



V uredništvu nikakor ne moremo razumeti, zakaj Microsoft ne lokalizira tudi imena izdelka: kdo si ne bi želel delati v Profesionalni pisarni 2007?

SiOL slovenski hitrostni rekorder

S 5. marcem je SiOL ponudil najvišje hitrosti xDSL na slovenskem trgu ta hip. Poleg klasičnega asimetričnega dostopa bo zdaj na voljo tudi dostop VDSL2, ki bo najzahtevnejšim uporabnikom omogočil hitrosti celo do 60Mb/s v smeri do uporabnika ter do 30 Mb/s v smeri od uporabnika.

Prehod na tehnologijo VDSL se obravnava kot prekinitev pogodbe za ADSL, zato morajo uporabniki, katerim naročniško obdobje za asinhroni dostop še ni poteklo, plačati sorazmerni delež prekinitve, kar vsekakor ni ne prijazna ne poštena poteza s strani SiOL-a.

Voljatel za igro v štiri

Novo vodstvo Voljatela je pod okriljem novega lastništva predstavilo ambiciozne načrte za prihodnost. Kot prvi v Sloveniji želijo uporabnikom ponuditi tako imenovani "quadruple play". Tako se bo klasični trojici interneta, telefonije in IP-televizije pridružila še mobilna telefonija, nad katero bo bdel Tušmobil. Idejo pozdravljamo, vendar se bojimo, da počasi zmanjkuje storitev, ki bi jih lahko še vključili. Dostava hrane na dom?

Mobitel uvaja HSDPA in EDGE …

Očitno je ta mesec povsem v znamenju hitrosti. Mobitel v tem času svoje omrežje nadgrajuje s tehnologijama HSDPA in EDGE. Tako so v 70% omrežja UMTS že omogočeni prenosi do 3,6Mb/s, prav tako pa hitro napreduje nadgradnja omrežja GSM s tehnologijo EDGE. Obe nadgradnji naj bi bili dokončani v prihodnjih mesecih. Trenutno je v Sloveniji pokritost omrežja nekaj več kot 70%, skupno pa naj bi bilo pri nas kar 120.000 uporabnikov mobilnih tehnologij tretje generacije.

… Si.mobil pa odgovarja

Ni minilo dolgo, da se je oglasil še Si.mobil – zeleni so namreč kupili frekvence UMTS in nameravajo do jeseni tega leta na podlagi tehnologije HSDPA ponuditi hitrosti do 3,6Mb/s. Storitev bo najprej na voljo v Ljubljani in Mariboru, potem pa postopoma še v preostalih delih Slovenije. Dela so že teku, kar so dokazali s prvim video klicem v omrežju – prva sta si zazrla v oči predstavnik Si.mobila in naš veslač Luka Špik.

Vaš Vklop

Vaša pisma, vaše slike, vaša stran

Pišite nam!

Člani uredniške ekipe bodo odgovorili na vaša pisma, pa še nagrado si lahko prislužite, če jih boste nasmejali.
pisma@pcformatslo.net

21. stoletje?

Prispelo 18. marca 2007

Dandanes naj bi živeli v 21. stoletju? Seveda, saj imamo letala, ki lahko vzletijo v New Yorku in pristanejo v Moskvi, sodobna orožja, udobne/varne/hitre avtomobile, štirijedrne procesorje in grafične kartice, ki so zmožne že skoraj poganjati fotorealistične igre... Pa smo res prepričani da je to res? Naj pomislimo, da nam nekega mrzlega zimskega dne zmanjka elektrike in da začne Mobitel posodabljati svoj sistem oddajnikov. Zjutraj nas ne bi zbudili glasbeni stolpi, ki bi začeli predvajati našo najljubšo ploščo. Ko bi se zbudili, bi ugotovili, da zamujamo, stekli bi v kopalnico in ugotovili da električni brivnik ne deluje, ravno tako bi se težje okopali, saj ne bi bilo tople vode, potem bi panično iskali vžigalice, da bi prižgali plin, na katerem bi si skuhali kavo. Potem bi se odpravili v službo; toda kaj bi počeli tam? Večina poslov je danes vezana na uporabo računalnika, na katerem je shranjena večina podatkov/dokumentov; kako bi v trgovinah delale blagajne? Kako bi na sodiščih delali zapisnike? kako bi novinarji pisali članke? Verjetno bi uporabili papir in se vrnili kakih tisoč let nazaj. Kaj pa popoldan, ko bi prišli iz službe? Nič TV-ja, nič radia, potem pa še na iPodu zmanjka baterije, nič iger na računalniku... Cel popoldan bi prosili škratke elektrončke, naj prinesejo eno e-pisemce... In to v 21. stoletju.
Andrej

Ko smo prejeli to pismo, smo začeli obujati spomine na zadnjih nekaj izpadov elektrike. Nekatere zgodbe so bile prav posrečene, še posebej Gregorjeva, ki je lani poleti v uredništvu, ko je zmanjkalo elektrike in smo resno razmišljali, da bi se odpravili domov, mrtvo hladno odkorakal v sosednjo pisarno, kjer je pred televizorjem želel počakati, da bo lahko delal naprej...

Malo romantike nič ne škodi... ali pač?

Mokre sanje

Prispelo 15. marca 2007

Redno spremljam testiranja računalniških komponent, ki jih objavljate v reviji in si hkrati ustvarjam iluzijo, kašen sistem bom imel, ko bo več denarja. Še ne tako dolgo tega je bilo to: osnovna plošča Gigabyte, AMD-jev Athlon in GeForce 6600 x2 ter ustrezno velik disk.

Danes je moje mišljenje spet drugačno in sem se zaljubil v Asusove osnovne plošče, Core 2 Duo zgleda kul, pa tudi grafične kartice Sapphire me navdušujejo.

Tako sem v zadnji številki na strani 52 prebral komentar o odlični Asusovi osnovni plošči, da gre za POSEL STOLETJA, če jo kupim. Cena, ki je napisana poleg (1721,04 €)se mi ni zdela ugodna, zato sem pomislil da gre za eno od vaših duhovitosti. Pri besedni zvezi posel stoletja mi nehote pride na misel prodaja Zastavinih Yugcev v Ameriko, kjer so se nazadnje osmešili pred celim svetom. Šele kasneje sem videl čisto zgoraj pravo ceno (215,80 €), ki pa je ugodna. Sistem za 1721 evrov? Nesprejemljivo! (Mogoče pred letom dni.) Za dobro akcijo realno potrebujem le 1721 tolarjev, pa nabavim jugca.
Igor

PISMO MESECA

Sin v težavah?

Prispelo **14. marca 2007**

Na vas se obračam kot na edino avtoriteto iz sveta računalništva, ki jo poznam. Pravzaprav vas pozna moj sin, ki bere vašo revijo. Moj sin je v bistvu tudi razlog, da vam pišem, saj sem malo zaskrbljena glede njegovih ponočevanj na internetu. Ker je še mladoleten (star je 14 let), seveda skrbno nadzorujem, kaj počne (zaradi tega smo tudi prestavili računalnik v dnevno sobo). Doslej mi je šlo kar dobro, kljub temu, da sem popoln računalniški laik, zadnje čase pa je sin začel v pogovorih prek interneta s svojimi prijatelji uporabljati čudne kode, ki jih ne razumem. On pravi, da ne pomenijo nič takega, mene pa skrbi, da morda skuša kaj skrivati pred menoj. Najpogostejše kode so LOL, ROFL in WTF. Se vam morda dozdeva, kaj bi to lahko bilo? Kakršen koli namig bo dobrodošel. Hvala že vnaprej.
Zaskrbljena mama

Kode, ki jih vaš sin uporablja na internetu, so v bistvu tajne šifre za lansiranje jedrskih izstrelkov. Če vaš sin ni tajni agent kakšne protiobveščevalne agencije, vam priporočamo, da ga zaklenete v klet in pojeste ključ, preden pridejo ponj resnični tajni agenti.

Ni ravno prijazno z naše strani, vemo, a smo po branju tega pisma cel dan tuhtali, zakaj niste niti pomislili, da bi mu verjeli. Glede na to, da gre za več kot nedolžne kratice, vaš sin prav gotovo nima razloga, da bi lagal. Na spletni strani www.netlingo.com boste našli kup kratic, ki se uporabljajo za hitrejše sporazumevanje, pričakujemo pa, da boste igro in plošček predali svojemu sinu, da si bo malce opomogel od vaše paranoje. Zdrava doza strahu je vedno dobra, pretiravanje pa lahko samo škodi.

PIŠITE IN ZADENITE

Pišite nam, saj si lahko za zabavno ali izvirno pismo prilgrate lepo nagrado. Tokrat sta to igralni plošček Pro Shock Mini Wireless in igra *Rainbow Six: Vegas*, oboje pa poklanja podjetje Video ToP d.o.o.

OK, smo zasačeni. Včasih se pri postavljanju pač kaj zalomi in se kam prikrade napačen podatek. Še dobro, da je cena napisana na dveh mestih, tako da si po principu Occamove britve prišel do pravega rezultata, kar je prav gotovo uspelo tudi drugim bralcem, glede na to, da je bila to edina pritožba.

Mila prošnja

Prispelo 2. marca 2007

Že prejšnji mesec sem vam poslal nekakšno prošnjo, če bi lahko kot darilo pri naročilu dali zraven TV-kartico. Moje želje in želje še nekaterih mojih sošolcev na žalost niso bile uslišane, zato bi bil zelo vesel, če bi mi lahko odgovorili, kdaj bo kot darilo TV-kartica oz. če sploh še kdaj bo (bila je v decembrski številki, vendar takrat še nisem vedel, kako uporabna je ta stvar).

Lepo vas bi prosil, če bi mi uslišali to željo.

Boštjan

Eee... ne. Vsaj zaenkrat ne. Darila za naročnike se spreminjajo vsakih nekaj mesecev, pri tem pa smo odvisni od naših sponzorjev, ki nas prijazno zalagajo z izdelki za vas. Ko zaloga daril poide, pridejo na vrsto nova. Prav tako pa tudi ne vemo, kdaj se bodo darila spremenila in kakšna bodo.

Peka palačink

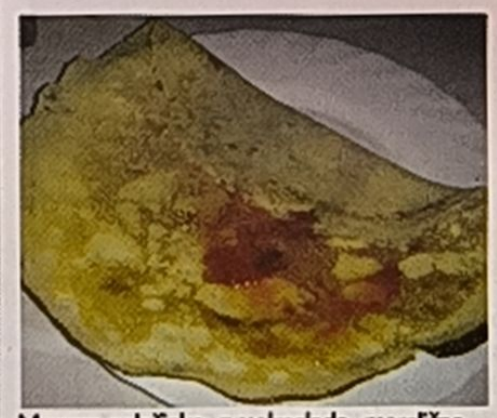
Prispelo 27. februarja 2007

Pozdravljeni. Na revijo PCF z DVD-jem sem naročen že dve leti, vedno sem užival v prebiranju le-te, ampak je užitek dostikrat skoraj ušel skoz okno, ko sem se odpravil brskat priloge na DVD-ju. Glavni razlog za to je... da, to bo to... DVD je dvostranski in se ob njem vedno počutim, kot da bi pekel palačinke, ker ga moram nenehno obračati. Mogoče bi lahko zraven nove podobe revije (ki je po mojem mnenju dosti boljša) uvedli nov tip DVD-ja in sicer dvoslojni DVD. :) Pa še nekaj, težko verjamem, da se bo zgodilo in zaradi česar bo pismo najbrž romalo v koš, moj naslov pa označeno kot naslov, s katerega prihaja spam, ampak lepo bi bilo videti PCF z manj opisi iger (prosim, ne pošljite hitmana Mraza nad mene), in z več delavnicami.

Marijan

Dvostranskemu DVD-ju se vsekakor ne bomo odpovedali, razlogi za to pa so trije. Prvi je ta, da je z dvostranskimi DVD-ji neprimerno manj združljivostnih težav kot z dvoplastnimi ali dvoslojnimi. Drugi razlog je kapaciteta. Na dvostranski DVD lahko stlačimo 9,4GB podatkov, na dvoslojnega pa za skoraj cel gigabajt manj. Tretji razlog pa je čisto svež, nov in lep, in sicer filmi, ki bodo vsak mesec krasili drugo stran diska.

Ne razumemo pa, zakaj bi se Gregor želel spraviti na nekoga, ki ni navdušen nad igrami (se mu bo pa prav gotovo zdelo strašno fino, da se je končno nekdo ustrašil njegovih junaških kurjih prsi). Poba namreč igra tri igre in se na vse ostalo požvižga. Delavnice pa smo razširili že ta mesec, prav tako strojno opremo in teme, tako da smo prepričani, da bo branje te številke, kot tudi vseh prihajajočih, še bolj pestro.



Mmmm, palačinke... z malmelado... marelično

Klic leta

Pred dnevi je v uredništvu (pisarna, ki si jo delimo uredništva vseh revij) zazvonil telefon. Pogovor je potekal nekako takole:

"Zdravo, jaz bi povedal svoj naslov."

"Oprostite, verjetno ste narobe poklicali."

"Ne, jaz bi samo svoj naslov povedal."

"Zakaj pa?"

"Kar tako. A pišete?"

"Dobro, pišem."

Zdaj imamo en naslov več, a še vedno ne vemo, zakaj...

socomec
Innovative Power Solutions UPS

Ali ste prepričani, da bodo vaše sodobne naprave vsako milisekundo oskrbovane z električno energijo, ki bo dovolj kakovostna za občutljivo opremo?

REŠITEV JE V IZBIRI KAKOVOSTNEGA SISTEMA ZA NEMOTENO NAPAJANJE

Nudimo naprave za:
- neprekinjeno napajanje (UPS)
- centralno napajanje
- usmernike in razsmernike
- kompenzatorje harmonikov
- statične preklopne sisteme

IZKUŠNJE IN ZNANJE SPECIALISTOV

S strokovnjaki z več kot 40 letnimi izkušnjami na področju zagotavljanja kvalitetnega nemotenega napajanja je **SOCOMEC SICON UPS** svetovno priznan s strani najzahtevnejših uporabnikov.

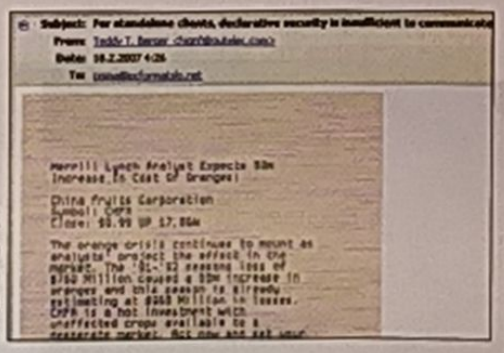
Socomec Sicon UPS d.o.o
Savlje 89, 1000 Ljubljana
Tel.: + 386 1 5807 870
Fax: + 386 1 5611 173
E-pošta: info@socomec.si
Splet: www.socomec.com

SPAM? NE BI DANES, HVALA

Kdo so spamerji, kakšni so njihovi motivi in kdo so resnične žrtve? Spoznajte odgovore in se uspešno ubranite te kuge e-poštnih nabiralnikov

Pisal se je 3. maj 1978, ko je Gary Thuerk, marketingar podjetja Digital Equipment Corporation, poslal e-sporočilovsem uporabnikom omrežja ARPANET – predhodniku današnjega interneta – in v njem hvalil dejstvo, da je DEC v svoje nove operacijske sisteme vgradil podporo za protokol omrežja ARPANET. Ta prvi poskus pošiljanja sporočila čim širši javnosti velja za prvi primer spama, te kuge vseh modernih poštnih omaric. Kako spamerji sploh opravljajo svoje vragolije, koliko denarja zaslužijo in kdo so žrtve? Pogledali si bomo tehnologijo za spamom in se naučili zaščititi.

Spamerji so izjemno iznajdljivi, ko je treba prilagoditi tehniko novim filtrom za boj proti spamu. Noben trik jim ni pod častjo, da bi spravili svoje sporočilo do vas. Preproste metode vključujejo vstavljanje presledkov med znake besed ali vstavljanje posebnih znakov (Viagra tako denimo postane V|ag ra), ki tako preslepijo filter za iskanje določenih besed, še vedno pa je beseda berljiva za človeške možgane. Bolj kompleksna finta je denimo zapisovanje besed v obliki kod jezika HTML, ki jih programi za branje spletne pošte pretvorijo v



Tipičen spam v obliki slike. Dodatna cvetka je zelo strokoven naslov sporočila, ki lahko pretenta filter.

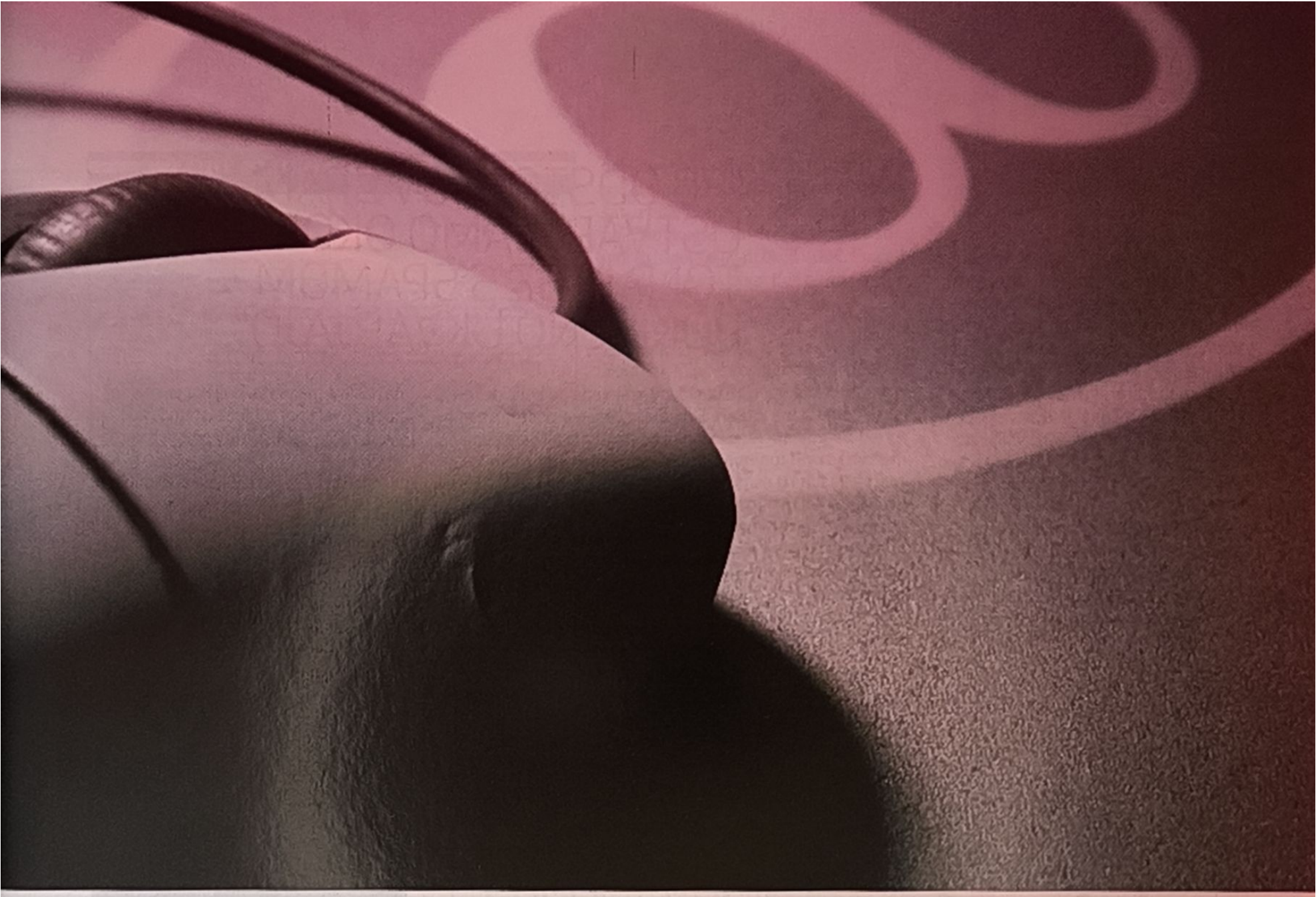
običajne besede, preden jih prikažejo, aplikacija za izločanje spama pa morda teh besed ne zna prebrati.

Dober trik je posredno pošiljanje spama ("collateral spamming"). Tu se pošlje sporočilo na naslov, za katerega se ve, da ne obstaja, to sporočilo pa ima v svoji glavi kot pošiljatelja vpisan vaš e-naslov. Ko strežnik ne najde naslovnika, vrne sporočilo pošiljatelju - vam. Filtri zelo težko razločijo, kdaj gre za prevaro in kdaj ste vi resnično poslali sporočilo na napačen poročilo pošiljatelju - vam. Dobro znana je tudi metoda, kjer spamerji z dodajanjem teksta iz klasičnih literarnih del na konec svojega sporočila želijo dopovedati funkcijam za ocenjevanje nevarnosti sporočila, da gre za povsem nedolžno e-pošto z literarno vsebino.

Prava nadloga pa je zadnje čase spam, kjer je sporočilo podano v obliki slike ("image distortion spam"). Klasičen filter, ki išče besede, ki se običajno nahajajo v neželenih sporočilih, je tu brez moči, saj ne zna prebrati besedila s slike. Odpade tudi metoda primerjanja priložene slike z bazo slik, za katere se ve, da vsebujejo spam, saj so spamerji razvili metode za naključno generiranje ozadja slike s sporočilom. Rešitev so naprednejši filtri, kot je denimo SID (Spam Image Distance), ki ga predstavljamo v okviru Filter SID. Izvedenci za varnost ocenjujejo, da je slikovni spam na začetku lanskega leta predstavljal okoli 18 odstotkov vsega spama, na koncu leta pa že kar 40 odstotkov. Slikovni spam ni težaven le zaradi uspešnosti pri prebijanju obrambnih filtrov, ampak tudi zaradi preprostega dejstva, da sprejemanje slike odžre večjo pasovno širino kot sprejemanje besedila - povprečen spam v obliki besedila je velik okoli 3KB, povprečen slikovni spam pa 40KB in več.

KDO SO BARABINI?

Kdo pošilja nadležna sporočila in predvsem, zakaj to počnejo? Podpredsednik podjetja SurfControl, Harnish Patel, spamerje opisuje kot "moderno različico potujočih prodajalcev domačih zdravilnih zvarkov na Divjem Zahodu, ki obljubljajo hitro izgubo odvečne teže, boljše



spolno življenje in podobno." Dokler bodo ljudje želeli, in navsezadnje tudi kupovali, tovrstna "čudežna zdravila", bodo obstajali tudi spamerji.

Oglejmo si verjetno najbolj znan primer spama, ki ste ga verjetno vsaj enkrat prejeli tudi sami – prodajo Viagre. V

jonu poslanih sporočil. Gremo se še malo matematike in upoštevajmo, da okoli 1% tistih, ki so sporočilo prebrali, zdravilo tudi kupijo. Skupaj je običajno zapakiranih šest tablet, ena pa stane okoli 1,5€. Zmnožimo in vzemimo od tega 40%, kolikor znaša delež prodajalca, in

"PRAVA NADLOGA ZA FILTRE PA JE ZADNJE ČASE SPAM, KJER JE E-POŠTNO SPOROČILO PODANO V OBLIKI SLIKE"

Veliki Britaniji in ZDA je Viagra, ki jo distribuira podjetje Pfizer, dostopna samo na recept, zato ima na črnem trgu zelo visoko ceno. A v Indiji in Mehiki, denimo, spojina, ki sestavlja Viagro, sildenafil citrat, ni več zaščitena s patentom, zato jo je mogoče izdelovati z zelo nizkimi stroški. Distributerji teh držav dajo 40% delež od prodaje svojim "partnerjem", ki s pomočjo spama prodajajo zdravilo strankam za 20% cene, kot jo ima Viagra v Veliki Britaniji in ZDA.

Spam v povprečju doseže dovolj naiven cilj v okoli 5% primerov, kar pomeni 50.000 ogledov sporočila pri enem mili-

dobili smo 300€ čistega zaslužka za vsak milijon poslanih sporočil. Pred nekaj leti je hekerski skupini uspelo dobiti dostop do dnevnika naročil na spletni strani, ki je prodajala tablete za povečavo penisa, in razkrila, da je v enem samem mesecu tablete naročilo 6.000 ljudi. V povprečju je vsak kupil dve steklenički, vsaka pa je stala 35€, kar pomeni 420.00€. V enem mesecu! V enem letu je torej spamer obrnil več kot pet milijonov evrov. In to samo s trditvijo, da ima njegova mešanica zelišč čaroben učinek povečanja penisa. In koliko vi dobite plačano na uro, da si lomite hrbet po osem

ur na dan, pet dni v tednu?

Glavna težava, ki spravlja ob pamet borce proti spamu, je, da krivcev sploh ni preprosto izslediti. Podjetje Spamhaus (*www.spamhaus.org*) iz Velike Britanije sestavlja seznam znanih virov spama, na katerega se zanaša veliko ponudnikov interneta, univerze in celo vlade in vojska s celotnega sveta. Ko iz pridobljenih podatkov lahko ugotovijo, kdo dejansko mori življenja uporabnikov interneta s tonami neželenih sporočil, dokaze prek organizacije ROKSO (Register of Known Spam Operations) pošljejo uradnim organom pregona, ki lahko sprožijo kazenski postopek. Rokso razkriva, da 80 odstotkov spama, ki dnevno preplavlja Severno Ameriko in Evropo, ustvari samo okoli 200 tolp, ki se s spamom ukvarjajo poklicno. V okvirčku "10 najbolj iskanih" boste našli seznam glavne deseterice krivcev.

TEHNOLOGIJA

A za spamom se ne skrivajo samo ljudje – da bi bile njihove operacije uspešne, potrebujejo tudi ogromno računalniško moč. Na žalost jo v večini primerov dobijo s strani nič hudega slutečih uporabnikov, ki nimajo nobene veze s tolpami. Govorimo seveda o centraliziranem omrežju "botov" in zombijevskih PC-jev, ki pridejo pod

nadzor zlikovcev s pomočjo trojanskih konjev. Dober posel je tudi dajanje tako ustvarjenih omrežjih v najem najboljšemu ponudniku.

Omenjeni trojanski konji so večkrat precej kompleksne pošasti, katerih razvoj financirajo večje kriminalne organizacije. Primer je denimo *SpamThru*, ki v zadnji različici vsebuje celo predelano različico protivirusnega programa *Kasperski Lab*, katerega naloga je, da pred okužbo z računalnika žrtve počisti vse morebitne konkurenčne vsiljivce. Zakaj bi navsezadnje delili procesorsko moč z ostalimi tolpami, če jo lahko imate samo zase? *SpamThru* ravno tako zakodira vse predloge za spam in uporablja lasten protokol P2P za komunikacijo med računalniki v okuženem omrežju, zaradi česar ga je zelo težko iztrebiti. Tudi če se uniči nadzorni računalnik, lahko spamerji postavijo novega skoraj v trenutku.

Spamerji so umetniki še v eni stvari – v pridobivanju e-poštnih naslovov potencialnih tarč. Tovrstni seznami so lahko zelo dragocena dobrina, ki je na črnem trgu vredna tudi nekaj deset tisoč evrov, kar pa je odvisno od kvalitete naslovov in seveda od količine leteh. Seznami z vašim e-poštnim naslovom se lahko ukradejo ali celo kupijo, vir pa so spletni forumi, seznami zaposlenih v določenem podjetju in podobno. Poseben trik, ki se ga poslužujejo spamerji za pridobivanje naslovov, je tako imenovani "napad s slovarjem". Tu zbiratelj pozna približno obliko naslovov nekega podjetja, nato pa s pomočjo permutacij znakov in besed sestavi vse logične kombinacije naslovov in na njih prek poštnega strežnika pošilja pošto. Večina naslovov se bo sicer izkazala za napačne, ampak nekaj jih bo gotovo tudi pravilnih. Spam je igra številk, kjer več poslane pošte vedno pomeni tudi boljše rezultate.

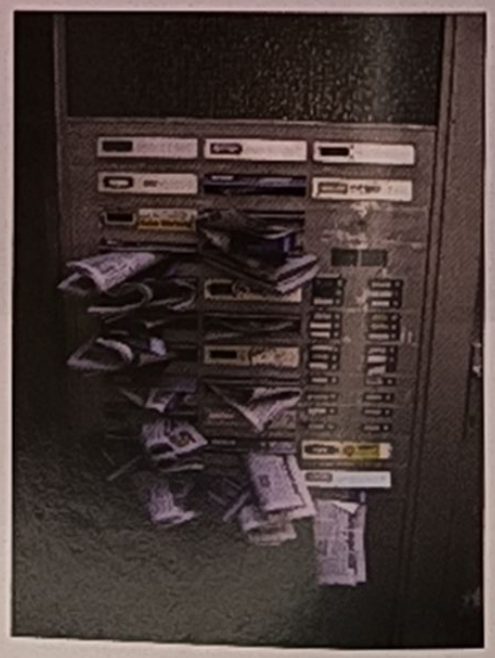
In zdaj nekaj povsem drugega: ste vedeli, da izraz "spam" izvira iz skeča legendarnih komikov skupine Monthy Python?

"80 ODSTOTKOV SPAMA USTVARI SAMO OKOLI 200 TOLP, KI SE S SPAMOM POKLICNO UKVARJAJO"

MAŠČEVANJE MNOŽIC

Čeprav so spamerjem največji trn v peti organizacije, kot je Spamhaus, pa obstajajo tudi poskusi, ki bi jih lahko spravili v predal "ljudsko maščevanje". Dober primer je orodje *Blue Frog* podjetja Blue Security. Stvar je delovala takole: vsi, ki so se zavarovali z orodjem, so lahko vsako sprejeto neželeno sporočilo posredovali podjetju Blue Security. Ti so nato poslali spamerju, ki je poslal prvotno sporočilo uporabniku *Blue Froga*, zahtevo, naj odstrani uporabnika s svojega seznama e-poštnih naslovov. Rezultat tega je bil, da je neke vrste legalni spam začel potovati v nasprotni smeri – na naslov spamerja. Bolj kot je spamer nadlegoval uporabnike sistema *Blue Frog*, več je dobil zahtev po odstranitvi s seznama.

Ko je sistem uporabljalo že okoli 500.000 ljudi, so se tako samodejno izvajali neke vrste napadi DoS (Denial of Service) na poštne strežnike spamerja. Ideja je bila odlična, ampak spamerji so kmalu udarili nazaj z lastnim napadom DoS in na kolena spravili tako *Blue Frog*, kot tudi vse ponudnike spletnih storitev, ki so se odločili zadevo podpreti. Podje-



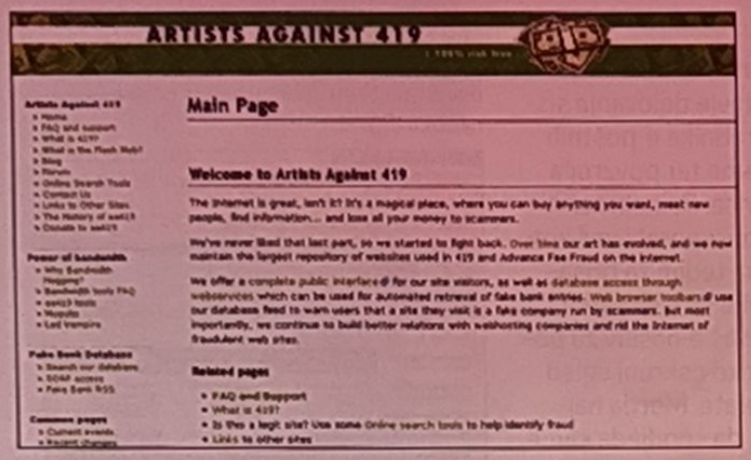
Včasih so barabini napadali poštne omarice, zdaj pa so se podali v digitalne vode.

SPAM V SLOVENIJI

Za stanje v Sloveniji smo se obrnili na Luko Cepca, vodjo marketinga pri podjetju Parametica. Povedal nam je: "V Sloveniji v bistvu ni pošiljateljev neželene e-pošte. Verjetno tudi zaradi napredne zakonodaje, ki v 45a členu ZVP RS določa, da podjetje (pravna ali fizična oseba, ki opravlja pridobitno dejavnost, ne glede na njeno pravnoorganizacijsko obliko ali lastninsko pripadnost) lahko uporablja sistem klicev brez posredovanja človeka, faksimile napravo in elektronsko pošto samo z vnaprejšnjim soglasjem posameznega potrošnika, ki mu je sporočilo namenjeno.

Zakonodaja v povezavi s precejšnjimi globami očitno uspešno odvrača potencialne domače pošiljatelje neželene e-pošte, kar lahko predstavlja uspešen recept v boju proti neželeni e-pošti. To seveda ne pomeni, da nimamo neželene pošte. V EU kot tudi v Sloveniji predstavlja delež neželene e-pošte kar 50 do 80 odstotkov celotne e-pošte.

Za nepravilnosti na tem področju je odgovoren Tržni inšpektorat RS, ki ob prijavi potencialnih nepravilnosti sproži kazenske in upravne postopke. Problem nastaja zaradi dejstva, da Tržni inšpektorat RS seveda nima pooblastil izven ozemlja Slovenije, kar s pridom izkoriščajo dejanski pošiljatelji neželene e-pošte. V naše e-poštne nabiralnike prihajajo ogromne količine neželene e-pošte, poslane iz različnih lokacij po vsem svetu. Ohlapna in nedorečena ameriška zakonodaja ne preprečuje pošiljanja neželene pošte na slovenske naslove, ki tako predstavlja dobro petino vse neželene pošte v vaših nabiralnikih. Američanom sledijo vse bolj tržno usmerjeni Kitajci, ki jih pošljejo le nekaj manj, med evropskimi državami pa je najbolj izpostavljena Francija, ki s slabo dvajsetino poslane neželene e-pošte predstavlja zanemarljiv delež navlake v vaših e-nabiralnikih."



Artists Against 419 so pravi Don Kihoti moderne dobe. Le da so v bojih proti mlinom celo uspešni.

tje Blue Security je maja 2006 projekt *Blue Frog* ukinilo.

Večji uspeh ima skupina Artists Against 419 (*www.aa419.org*), ki je na piko vzela spletne strani, specializirane za znane nigerijske natege 419 (o njih smo že pisali, če ste izgubili spomin, kjer ste imeli to shranjeno, si poglejte (*en.wikipedia.org/wiki/Nigerian scam*). Za obdobje dveh dni na tisoče pristašev AA419 obišče tovrstno stran in odda pritožbo, kar popolnoma zasede pasovno širino spamerjem, da ti nekaj časa ne morejo stegovati svojih zlobnih prstov po novih žrtvah. V treh letih so na tak način zaprli 130 spletnih strani, specializiranih za napad 419. Je pa legalnost takšnega početja vprašljiva, saj bi ga lahko označili tudi kot napad DoS.

Povsem v skladu z zakonom pa je bil ukrep Nigela Robertsa, ki je marketinško podjetje Media Logistics odvlekel na sodišče in zahteval opravičilo in finančno povračilo, ker je imelo podjetje shranjene njegove osebne podatke, pridobljene na vprašljiv način. Podjetje se je sprva sicer opravičilo, ni pa hotelo nič slišati o finančnem povračilu. Sodišče je odločilo drugače in Media Logistics so morali Nigelu plačati okoli 400€. Poglejte na *http://spamlegalaction.pbwiki.com*, če želite izvedeti več.

ŽRTVE SPAMA

Spam sam po sebi sicer ne predstavlja nevarnosti in bi ga lahko enostavno odslovili kot zoprnost, ampak pomislimo za trenutek na posledice, ki jih lahko posredno pusti v resničnem življenju. Pustimo za trenutek širjenje škodljivih programov in nelegalno pridobivanje podatkov ter pomislimo na izdelke, ki jih ljudje naročajo prek sporočil, ki so jih dobili prek e-pošte. Nemogoče je ugotoviti, od kod denimo izvirajo zdravila, kupljena na tak način, kupljena pa so tudi brez posveta z zdravnikom. Posledice so lahko celo smrtne – in to gotovo ni samo majhna zoprnost. Znano je tudi, da so bili ljudje ubiti, ko so se zapletli v nigerijske prevare 419 in se želeli osebno soočiti z ljudmi, ki so jih speljali na limanice. Običajno so tam naleteli na dobro organizirano in zelo nasilno tolpo.

> "SEZNAMI NASLOVOV SO ZELO DRAGOCENA DOBRINA, VREDNA TUDI VEČ DESET TISOČ EVROV"

Očitna je tudi negativna finančna plat spama. Luka Cepec, vodja marketinga pri podjetju Parametica (*www.parametica.si*), pravi: "Največji problem nastaja zaradi omejenega prenosa in prostora na poštnem strežniku, zato se oži razpoložljiva širina poveza-

FILTER SID

bitdefender
secure your every bit

SID je nov slikovni filter, v katerem so implementirane najnovejše *BitDefenderjeve* tehnologije. SID namesto preverjana napisane vsebine odkriva osnovne lastnosti sporočila. Z določanja osnovnih delov sporočila preverja jedro sporočila in ga primerja z neželenimi sporočili v *BitDefenderjevi* bazi ter tako izvzame naknadno dodane motnje.
S pojavom popačenih slikovnih e-poštnih sporočil z neželenimi vsebinami so se stopnje zaznave neželene pošte drastično znižale. Stopnja zaznave je padla tudi za 30 odstotkov, kar je pomenilo ogromne količine neželene pošte na vaših računih. Z implementacijo najnovejših tehnologij s področja zaznave neželene pošte je *BitDefender* razvil nov slikovni filter SID, ki je svojim uporabnikom ponovno zagotovil več ko 97-odstotno zaznavo, kar potrjuje tudi prejeti certifikat Checkmark Premium AntiSpam za področje zaščite pred neželeno pošto.

10 NAJBOLJ ISKANIH

1 Alex Blood, Alexander Mosh, AlekseyB in Alex Polyakov
Ukrajinska organizacija, ki upravlja z armado botov in stranmi za izmenjavo otroške pornografije, razpošilja pa veliko spama, povezanega s farmacevtskimi izdelki in hipotekarskimi prevarami.

2 Leo Kuvayev
Rusko-ameriški spamer, ki je specializiran za spam, povezan s piratsko programsko opremo, svoja sporočila pa razpošilja z boti, ki jih je sam ustvaril s pomočjo virusa.

3 Michael Lindsay
Lindsayevo podjetje iMedia Networks po trditvah organizacije ROKSO gosti veliko spamerskih operacij tolp s celega sveta.

4 Ruslan Ibragimov
Ruski stvarnik "nevidnega programja za razpečevanje spama". Pošto razpošilja s pomočjo okuženih PC-jev in ugrabljenih strežnikov.

5 Amichai Inbar
Izraelska organizacija, ki v svojih sporočilih oglašuje pornografijo, nelegalna zdravila in razne potegavščine v slogu znanih piramidnih nateg. Povezani so z najbolj razvpitimi spamerji s seznama ROKSO.

6 Pavka
Ruska tolpa, ki je začela svoj vzpon s pornografijo, zdaj pa je postala del večje kriminalne združbe, ki se ukvarja z vsemi mogočimi vrstami spama – za distribucijo vedno uporabljajo ugrabljene PC-je.

7 Vincent Chan
Chan operira iz Hong Konga, s svojimi partnerji s Kitajske pa prek okuženih PC-jev razpošilja v glavnem spam, ki je povezan s farmacevtskimi izdelki.

8 Alexey Panov
Ruski spamer in avtor aplikacij, ki prek ugrabljenih javnih strežnikov in z virusom okuženih PC-jev razpošilja svoja nadležna sporočila.

9 Yambo Financials
Ukrajinska organizacija, ki jo je spletna stran Spamhaus označila kot "ogromno", služi s prodajanjem otroške pornografije in farmacevtskih izdelkov.

10 Jeffrey Peters
Obtoženi kriminalec iz ZDA naj bi se skrival za kuliso ruskega ponudnika internetnih storitev, ki je gostil mnogo spamerjev s seznama ROKSO.

ve, kar onemogoča optimalno delovanje organizacije saj upočasnjuje delovanje sistema, obremenjuje uporabnike e-poštnih predalov in povezave same ter povzroča administrativne preglavice. Po nekaterih raziskavah lahko uporabnik porabi več kot tri ure delovnega časa na teden za brisanje neželene pošte." Lahko se tudi zgodi, da napadalci izkoristijo vaš e-naslov za pošiljanje sporočila, kar lahko oskruni ugled podjetja, za katerega delate. Morda najhujši zločin spama pa je, da spodjeda same temelje interneta. Marsikaj na internetu deluje na principu medsebojnega zaupanja med pošiljateljem in prejemnikom, ravno to dejstvo pa spamerji grobo izkoriščajo.

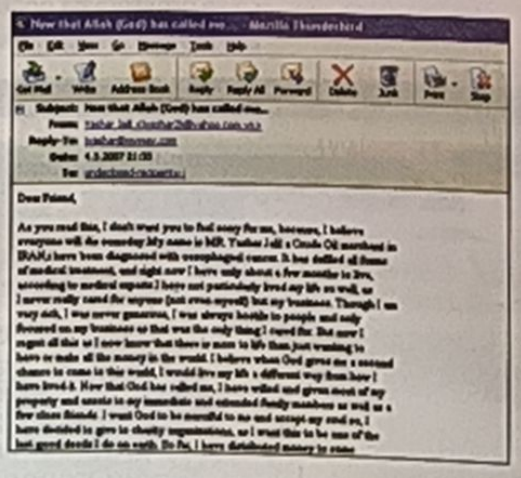
V bližnji prihodnosti se nam očitno ne bo godilo nič kaj bolje, saj se že širijo nove vrste spama, kot sta SPIM (Spam over Internet Messaging) in SPIT (Spam over Internet Telephony). Z razvojem tehnologij, bosta ti vrsti vedno nadležnejši. Trenutno

Projekt Spamhaus je zelo agresivno usmerjen proti spamerjem in pozna celo njihova imena.

Ne objavljajte ga v forumih ali na svoji spletni strani. Spamerji uporabljajo aplikacije, ki s pomočjo Googla izluščijo čim več naslovov, in če je vaš naslov obležal na kakšni spletni strani, ga bodo prej ali slej našli. Če že morate uporabiti svoj naslov za prijavo na kakšen forum, si izdelajte sekundarni e-poštni

"POSLEDICE SO LAHKO CELO SMRTNE – IN TO GOTOVO NI SAMO MAJHNA ZOPRNOST"

pa je v velikem porastu spam v obliki internetnih povezav na javnih delih spletnih strani ("link spam"), ki celo grozi, da bo postal najbolj razširjena vrsta. Spamerji med komentarje raznih blogov in v različne forume lepijo povezave do svojih spletnih strani, ljudje pa jim slepo sledijo, saj največkrat niti ne pričakujejo prevare. Skripte, ki lahko s poljubno nadležno vsebino hkrati zasujejo tudi do 100.000 blogov, v vrstah spamerjev danes niso več nič nenavadnega.



Značilna natega 419. Pošljite nam denar in kmalu vam bomo nazaj poslali veliko več denarja. Ja, pa kaj še.

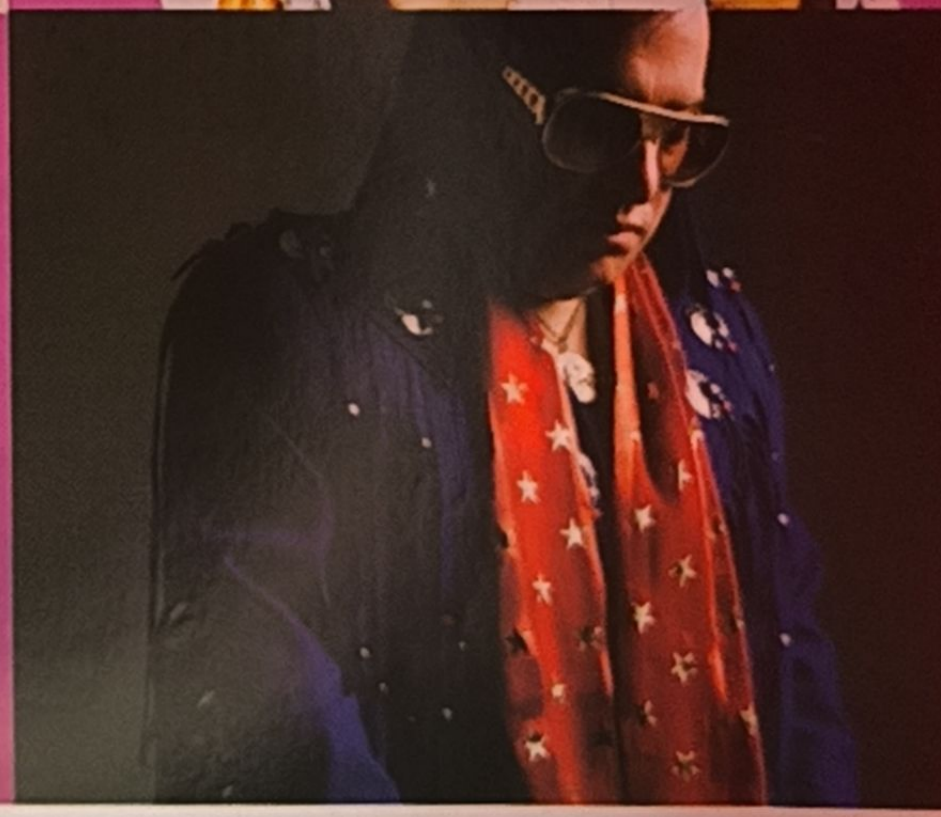
ZAŠČITA

Če želite ostati na varni strani, je najpomembnejši korak ravno prvi: poskusite se izogniti nevarnosti, da bi vaš e-poštni naslov prišel na seznam spamerjev. Čeprav se temu ni mogoče povsem izogniti, obstaja nekaj preprostih načinov za zmanjšanje izpostavljenosti. Nikjer ne objavljajte svojega osebnega e-poštnega naslova.

račun pri kakšnem ponudniku brezplačne spletne e-pošte. Lahko poskusite tudi s stranjo 10 Minute Mail (*http://10minutemail.com*), kjer boste dobili e-poštni naslov, ki bo veljaven samo 10 minut – običajno dovolj, da se uspešno prijavite na forum ali kaj podobnega.

Drugi korak je seveda namestitev filtra za neželeno pošto, ki bo opravil s spamom, ko se boste že znašli na črnem seznamu zlikovcev. Ker spamerji uporabljajo zelo različne metode, se uspešnost posameznih filtrov lahko precej razlikuje. Sicer obstaja kup brezplačnih rešitev, ampak pri tako kompleksnih težavah malo denarja pač pomeni malo muzike. Poskusite lahko z orodji *Spamihilator* (*www.spamihilator.com*), *Mailwasher* (*www.mailwasher.net*) ali pa s *SpamAssassin* (*http://spamassassin.apache.org*). Najboljšo rešitev predstavljajo plačljiva orodja. Lahko se odločite za orodje, ki je del katerega izmed razširjenih varnostnih paketov in dobite zraven še protivirusni program, požarni zid in podobne zadeve, lahko pa se ozrete tudi za bolj specializiranim programom, kot sta denimo *SpamCatcher* in *CloudMark*.

Naša zaključna misel naj bo v obliki nasveta: brskajte po spletu premišljeno, ne odpirajte neznanih priponk v e-sporočilih in, če že dobite kakšno neželeno sporočilo, hladno pritisnite na gumb za brisanje. ¤ PCF



Ne pustite se preslepiti ponaredkom!

Za ceno ene kavice na dan je vaš novi **ORIGINALEN** operacijski sistem **Windows Vista**, ki ste ga kupili z novim računalnikom, odplačan že v treh mesecih po nakupu.

Operacijski sistem **Windows Vista** pa lahko z malo sreče dobite tudi zastonj:

1. **Obiščite spletno stran** www.microsoft.com/slovenija/originalno.
2. **Sodelujte v nagradni igri.**
3. **Zadenite Windows Visto.**

Pravila in pogoje ter dodatne informacije najdete na naslovu www.microsoft.com/slovenija/originalno/nagradnaigra. Nagradna igra traja od 26. marca do 22. aprila 2007. Organizator nagradne igre je Microsoft d.o.o. Ljubljana, Šmartinska 140, 1000 Ljubljana.

Microsoft

Fizika za množice

Prepričani smo bili, da bodo fizikalne kartice nova moda... kaj se je zgodilo z eksplozijami, ki so nam jih obljubljali? *PCF* pokuka za fizikalno zaveso

Zamislite si sceno: prva kartica PhysX se vzpenja po visokem *PCFormatovem* stolpu in mi vsi napeto čakamo, da bi videli, kaj zna ta novi kos opreme. Kot pečeni mački se režimo, ko tlačimo prvo kartico v naš krasni testni računalnik in ozračje kar prasketa od pričakovanja prihodnosti igranja. Toliko tega je mogoče... nato pa igramo *Cell Factor* in poskušamo ostati optimistični.

Fini občutki so zamrli, ko smo pogruntali, kako lahko igro igramo brez fizikalne kartice. Razen zastave, ki je plapolala v ozadju (in niti malo ni vplivala na samo igro), je bilo vse identično - še vedno je bilo smešno veliko škatel, ki so frčale naokoli, kot lahko frčijo samo škatle. Očitno sploh ne bi potrebovali fizikalne kartice - v čem je torej finta? Ali ležita PhysX in posledično tudi fizika mrtva poleg krasno modelirane vode, še preden sta sploh pošteno zaživela?

Igre seveda uporabljajo fiziko že od dni *Space Wars* in bradatega *Ponga* (že leta 1958 je na žogico v *Tennis for Two* vplivala gravitacija). Priznamo, da nobena od naštetih iger ni uporabljala fizike, iz katere bi lahko napisali pošteno seminarsko nalogo, a se je žoga vseeno odbijala od loparja v skladu z zakoni fizike, tiste ladje pa so uporabljale fizikalni model za predstavljanje gibanja vesoljskega plovila v prostoru, v katerem gravitacijska sila nima vpliva.

Če na hitro prevrtimo čas za nekaj (OK, veliko) let naprej, pa lahko že opazujemo veliko bolj napredno fiziko in s tem tudi znatno bolj realistična okolja. Se še spomnite, da ste lahko v *Doomu* razstrelili sode in s tem pobili impe? Kaj pa težave, ki ste jih imeli v *Hard Drivin'*, da bi avto obdržali na cesti ali pa ko ste poskušali predvideti pot krogle v igri *Pong*? Kaj pa živce parajoča izkušnja s sveto ročno bombo, ki bi morala pristati na vašem sovražniku v *Worms*?

Današnje igre fiziko še bolj izkoriščajo. Poglejte samo gravitacijsko puško v *Half-Life 2*, ki ponuja tone zabave, če jo uporabite na pravem kraju. To pa so majhni koraki, ki poudarjajo omejitve igralnih svetov - kolikokrat ste želeli razstreliti steno ali celo zgradbo, pa vam to ni bilo

omogočeno? Pravo razočaranje, kajne? Grafično so se igre že pošteno približale kvaliteti filma, a postaja vse bolj očitno, da bo potrebno narediti še veliko, da bi bila okolja v igrah res verjetna - zdaj je torej pravi čas za boljšo fiziko v igrah za naše računalnike.

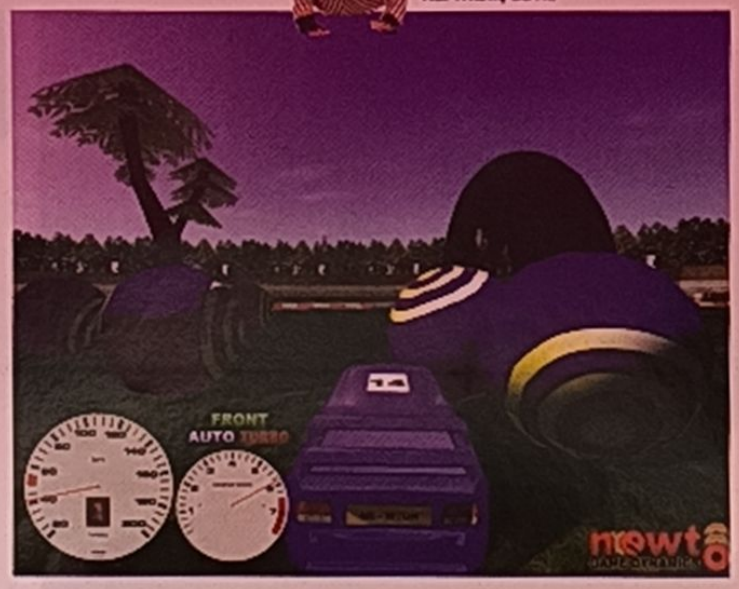
SVETOVI V NAVZKRIŽJU

Na računalniku je mogoče doseči različne stopnje simulacije fizike, nekatere pa seveda zahtevajo več računanja kot druge. Fizika togih teles je verjetno najenostavnejša za simulacijo na standardnem PC-ju - takšna je večina fizike, ki jo trenutno vidimo. Škatle, ki se divje prevračajo, sodi, ki se valijo po hribu navzdol, in uganke z gugalnicami v *Half-Life 2* so vse narejene na podlagi fizike togih teles.

Osnovni del te vrste fizikalne interakcije je zaznavanje trkov - kako drobci eksplozije reagirajo, ko udarijo ob tla ali eden ob drugega. Dobro zaznavanje trkov pogojuje realistično izkušnjo, zaradi slabega zaznavanja pa so takšni učinki primerljivi s predstavo slabega rokohitreca. Jedro tega procesa je kup algoritmov, ki preverjajo, kako točno se poti objektov križajo, da lahko izkoristijo podatke, kot so poti in trki. Zvrst iger, ki to že dolgo odlično počne, so simulacije biljarda, v katerih se krogle realistično premikajo, pri tem pa je vključeno tudi vrtenje. Res pa je, da gre pri tovrstnih igrah za enostavne objekte. Izračuni postanejo veliko bolj kompliciran, ko gre za kompleksnejše objekte. Novejše igre imajo vse več poligonov, zato je potrebnih več izračunov, ki določajo obnašanje objektov.

Še več računanja pa je potrebnega za dve drugi obliki fizike v igrah, in sicer za dinamiko prožnih teles in dinamiko tekočin. Govorimo torej o telesih, ki jih je mogoče deformirati (zamislite si, da vržete kamen v konzervo, ta pa ob trku ne eksplodira, temveč se deformira) in seveda o tekočinah. Na teh dveh področjih pa ima Agein PhysX prednost, saj lahko uporabi strojni pogon za kompleksne matematične izračune, ki so potrebni v takšnih primerih.

"Ali je narobe, da me to totalno vzburja? Sem kar mislil, da ni."



Med vožnjo v službo sicer še nismo videli kakšnih velikih krogel, ki bi se valile po cesti, a so prav gotovo tam, pripravljene, da udarijo...

***Ragdoll Monkey Bowling* bo mogoče razburil ljubitelje primatov, a vseeno pokaže, kaj se zgodi, če opico zabrišete v postavljene keglje.**

Nič ne prekosi domin na sobotni večer, po spodobnem sprehodu in petnajstih vrčkih najboljšega sredstva za riganje.

> "Fizikalni učinki v igrah obstajajo že od časov legendarne igre Pong"

***F.E.A.R.* ima fiziko... in kup strašljivih stvari (vsaj ko ga prvič igrate). Če smo čisto iskreni, gre v bistvu za komaj kaj več kot štiriurno reklamo za radosti, ki jih ponujajo grafične kartice visokega razreda, ki omogočajo fizikalne izračune. A kaj, ko se mu nikakor ne moremo upreti...**

FIZIKALNE VOJNE

Ageia pa ni edino ime v fiziki; njen glavni tekmec je Havok FX, razvijalsko orodje za programiranje (SDK), ki je na voljo že res dolgo. Če si ogledate naslove, ki so se do zdaj zavezali enemu ali drugemu fizikalnemu pogonu, se zdi, da je Havok že davno zmagal v vojni za fiziko, saj nanj prisegajo razvijalci več kot sto naslovov, vključno z velikani posla. Če ste kdaj igrali igre, kot so *Half-Life 2*, *Company of Heroes*, *F.E.A.R.* in *Max Payne 2*, potem ste Havok že videli v akciji. Glede na to, da ga bosta uporabljala tudi prihajajoča naslova *Alan Wake* in *Hellgate: London*, bi sklepali, da je po mnenju razvijalcev Havok vse, kar potrebujejo.

Predstavitev PhysX-a je doživela precej presenetljiv odgovor s strani velikanov grafične industrije, AMD-ja (takrat je bil še ATI) in nVidie. Oba sta namreč hladno povedala, da strojna oprema za fizikalne izračune sploh ni potrebna, saj se lahko tovrstni izračuni opravijo v grafičnih cevovodih. Obe podjetji sta stopili na stran Havok FX, kar je bilo tudi smiselno, saj je bil ta SDK vedno bolj popularen. To sodelovanje trenutno še ni obrodilo sadov, a sta SDK-ja obeh podjetij že na voljo, in sicer ATI-jev CTM

(Close To Metal) in nVidiina CUDA (Compute Unified Device architecture).

Ključ za prihodnost fizike na računalnikih pa je standardizacija, a še vedno zija velikanski prepad med možnostmi programske in strojne opreme. Ker je na voljo samo ena strojna rešitev, so slednje možnosti v manjšini. Ena predlagana rešitev je fizikalna abstrakcijska plast (Physics Abstraction Layer ali krajše PAL), ki bi razvijalcem omogočila pisanje za standardizirane platforme, ne da bi se morali ubadati s tem, kakšne grafične kartice imajo igralci njihovih iger.

PRIHODNOST

Pojav štirijedrnih procesorjev in obljube še več jeder v prihodnosti, bi lahko pomenile, da v prihodnosti res ne bo potrebno kupovati dodatne strojne opreme. Smiselno bi bilo, če bi eno ali dve jedri namenili za procesiranje fizike. Težava pri tem pa je, da razvijalci potrebujejo fizikalne kartice, da bi lahko te postale realna platforma, za katero bi lahko pisali, kar pomeni, da bi morali procesorji dohajati namensko strojno opremo.

Ageia s svojo prvo fizikalno enoto mogoče ni dosegla finančnega uspeha, a je vsekakor pokazala na pomembnost natančnega in prepričljivega modeliranja fizike v igrah, za kar si zasluži čestitke. Kot rezultat tega lahko pričakujemo boljšo fiziko v igrah, pa četudi bomo v prihodnosti potrebovali posebno kartico za vse tiste fine učinke. Za bližnjo prihodnost pa bodo procesorji in verjetno tudi grafične kartice čisto dovolj, da bosta videz in občutek v igrah veliko boljša, ne da bi se morali za to zanašati na namenske kartice za fizikalne izračune. ¤ PCF

Občudujte rožnato barvo piva v *Inferno*, še eni igri za PhysX, ki je dočakala zdravo dozo obdelave z "naključnim kracanjem". Zelo kreativno.

ODPADNIKI FIZIKE

Neodvisna razvijalska scena veliko bolje izkorišča trenutne tehnologije za fizikalne izračune kot velika, komercialna podjetja. Uspešni projekti, ki so dobili kar nekaj nadgrad, kot so *Gish*, *Armadillo Run* in *Toribash* kažejo potencialne lastnosti razvoja iger, ki jih omogoča polna simulacija fizike, in to znatno bolje, kot velikani, ki se s fiziko samo spogledujejo, kot denimo *Half-Life 2*.

Neodvisni razvoj je že po definiciji nizko-proračunski in visokokonceptualen. Brez finančnih tveganj, na katera so občutljivi večji komercialni sektorji, so neodvisne igre, ki so fiziko postavile v ospredje mehanike, prav zacvetele. Ker lahko distribucija takšnih iger z zelo malo stroški poteka prek interneta, so te postale izjemno dostopne, neodvisni razvijalci pa lahko prav zato eksperimentirajo z razvojem iger, zasnovanih na fiziki, na način, ki si ga velike razvijalske hiše preprosto ne bi mogle privoščiti, odziv trga pa je prav tako veliko hitreje viden. To je seveda hitro privedlo do darvinističnega razvoja fizike v igrah - v neodvisnem sektorju -, kjer se kvalitetni koncepti, zasnovani na fiziki lahko razvijajo.

Še bolj pomembno pa je, da takšno eksperimentiranje napaja in navdihuje velike prihajajoče komercialne projekte. Takšen razvoj iger je temelj za prihodnjo implementacijo fizike v vse igre (zgodnja primera tega sta na primer *Narbacular Drop* in *Portal*). Če si želite ogledati nezahtevno sliko prihodnosti iger, spremljajte domišljije in drznosti polno neodvisno sceno.

Ognjene krogle na majavih stolpih...

...in metanje krogel po strminah. Tako, za zabavo.

NASLOVI ZA AGEIA PHYSX

Nam je blazno všeč ideja, da bi imeli rezino dobro umerjenega silicija, ki bi pljuvala smešno veliko izračunov, zaradi katerih bi bile naše igre bolj zabavne, a kako se je industrija odzvala na PhysX? Porota se še ni vrnila od prejšnje sodbe.

Ta seznam je zanimivo zaradi števila naslovov, ki niso za PC, in uporabljajo Ageino tehnologijo PhysX - konzole očitno nimajo dostopa do strojne opreme PhysX. Ti naslovi očitno kažejo, kam Ageia usmerja svoje napore. Dejstvo, da je *RoboBlitz* naveden izključno kot naslov za Xbox 360, tudi ni napaka - čeprav je bil razvit z uporabo PhysX, ne ponuja nobenega pospeševanja, če je strojna oprema prisotna...

Igra	Razvijalec	Platforma
Auto Assault	Net Devil	PC
Bet on Soldier	Kylotonn	PC
CellFactor: Combat Training	Artificial Studios	PC
City of Villains	Cryptic Studios	PC
Dark Physics	The Game Creators	PC
Gears of War	Epic Games	Xbox 360
Mobile Suit Gundam: Crossfire	BEC	PS3
Red Steel	Ubisoft	Wii
RoboBlitz	Naked Sky	Xbox 360
Stoked Rider: Alaska Alien	Bongfish	PC
Ghost Recon Advanced Warfighter	GRIN	PC & Xbox 360
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	PS3 & Xbox 360
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Xbox 360

PLAYSTATION 3

PS3 igra
Ridge Racer 7

59,99 € 14.376 SIT

PLAYSTATION 3

Brezžični igralni plošček SIXAXIS™ za igralno konzolo Sony Playstation 3
Vgrajenih 6 senzorjev gibanja (X,Y in Z os). Deluje preko Bluetooth vmesnika. Do 30 ur igranja s polno baterijo. Polni se preko USB priključka.

49,99 € 11.980 SIT

PLAYSTATION 3

PS3 igra
Genji: Days of the Blade

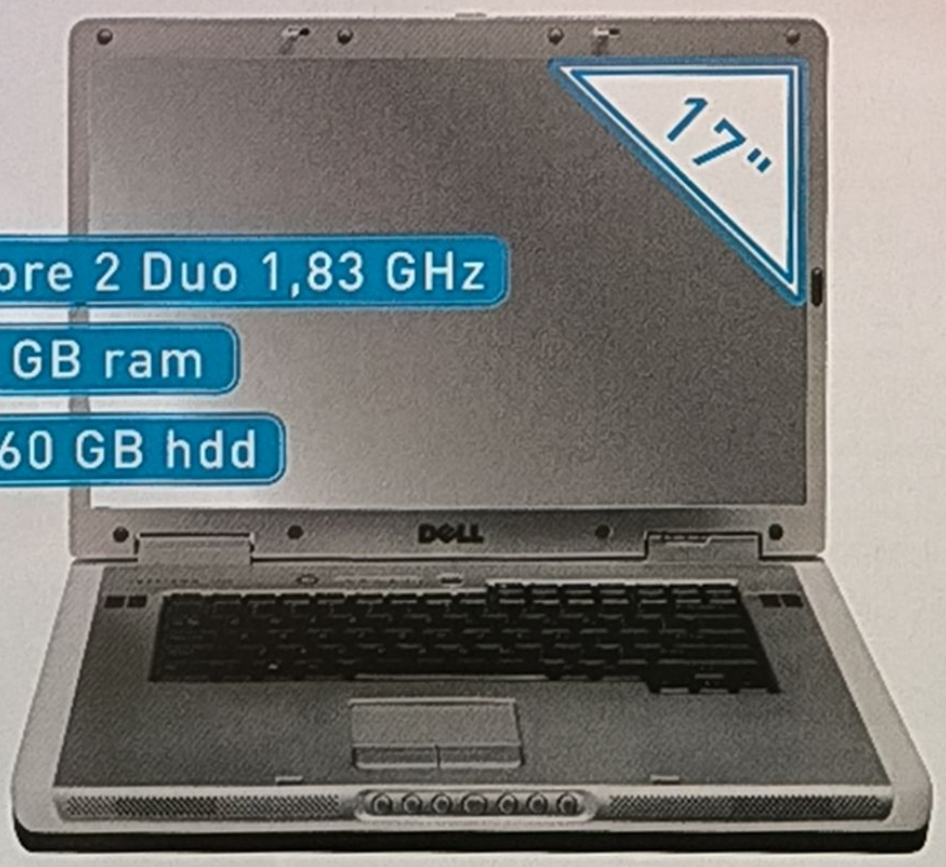
59,99 € 14.376 SIT

PLAYSTATION 3

Daljinski upravljalnik za igralno konzolo Sony Playstation 3
Idealni dodatek za konzolo PS3, ki vam omogoča, da s svojega naslonjača upravljate z najcenejšim Blu-Ray predvajalnikom ta trenutek.

24,99 € 5.989 SIT

DELL™



Core 2 Duo 1,83 GHz

1 GB ram

160 GB hdd

Notesnik
Dell Inspirion 9400
Procesor Intel Core 2 Duo T5600 1,83 GHz, pomnilnik 1 GB DDR2 667 MHz, trdi disk 160 GB sata, DL DVD±RW zapisovalnik, LCD zaslon 17", ločljivost 1440x900, gr. kartica Nvidia GF 7900 GS 256 MB tv-out, Wlan 54 Mbit, Bluetooth, Firewire, DVI-out. Windows Vista Home Premium. Garancija 1 leto.

1.599,00 € 383.184 SIT

Windows Vista

NVIDIA GeForce 7 Series

intel Centrino Duo Core 2 Duo inside

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 1. 4. 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.

Game Awards 2006

GAME AWARDS PCFormat 2006

Vaši glasovi akcije GameAwards.si 2006 so prešteti. Ker pa smo se počutili izključene, smo tudi sami priredili mini glasovanje v malo drugačnih kategorijah. Tukaj so rezultati...

Zdaj že tradicionalna akcija poimenovana GameAwards.si, v kateri ste lahko sodelovali na spletni strani www.gameawards.si, je uspešno za nami. Pomagali ste nam določiti najboljše igre v sedmih zvrsteh, in seveda tudi najboljšo igro lanskega leta. Tega laskavega naziva je bila deležna strateška igra *Company of Heroes*, ki so jo razvili pri podjetju Relic. Je bil pa boj hud in le za las je na drugo mesto padel spektakularni *Oblivion*.

Ta članek pa ni slavospev akciji Game Awards 2006, ampak je slavospev vsem računalniškim igram. Bralci ste proglasili najboljše igre v najbolj popularnih zvrsteh, v uredništvu pa smo se lotili zadeve z drugega konca in najprej izumili nove kategorije iger in šele nato razglasili svoje zmagovalce.

Lansko leto je bilo krasno za ljubitelje iger. Na eni strani se je *World of Warcraft* razširil prek meja še zdravega (zdaj ima v svojih krempljih že več kot osem milijonov zombijev), na drugi strani pa se je razcvetela scena neodvisnih ustvarjalcev iger. Če ne drugje, boste nekje med tema poloma gotovo našli vsaj en naslov, ki vas bo navdušil. Če ne veste, kje začeti, boste na naslednjih sedmih straneh morda dobili kak navdih. Ni še prepozno, da dopolnite svojo zbirko iger z najboljšimi naslovi lanskega leta - verjemite nam, nekatere bomo z veseljem tudi sami preigravali še celo letošnje leto.

Se strinjate z našim izborom iger? Ali pa smo, nesramneži, zamočili tako zelo, da vam je slabo? Se vam zdi, da lahko še kaj tehtnega dodate ob vašem izboru iger? Pišite nam na pisma@pcformatslo.net, in če bo vsebina vašega pisma dejansko imela kaj mesa na svojih kosteh, ga bomo objavili v rubriki Vaš vklop. Tri, štiri, zdaj, akcija!

Najboljša športna igra / dirkanje
> NEED FOR SPEED: CARBON

Najboljša prvoosebna strelska igra
> RAINBOW SIX: VEGAS

Najboljša strateška igra
> COMPANY OF HEROES

Najboljša večigralska igra
> F.E.A.R. COMBAT

Najboljša akcijska igra / pustolovščina
> SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

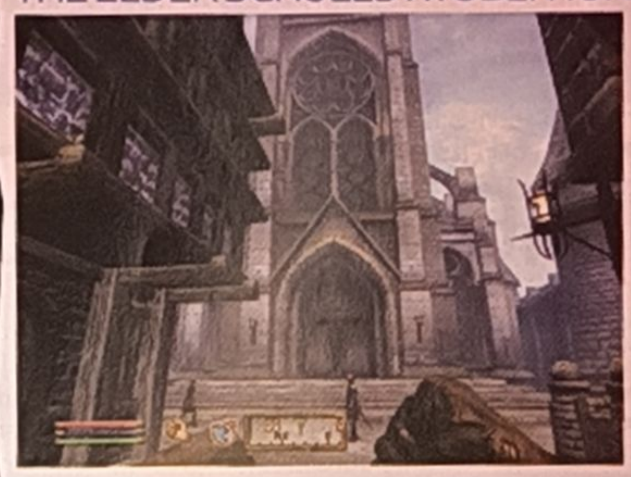
Najboljša menedžerska igra
> FOOTBALL MANAGER 2007

Najboljša igra igranja vlog
> THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Najboljša igra leta 2006
>COMPANY OF HEROES

NEED FOR SPEED: CARBON

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

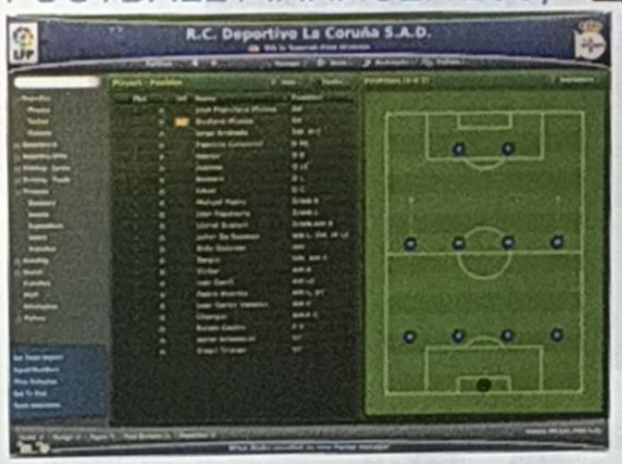


COMPANY OF HEROES

RAINBOW SIX: VEGAS

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

FOOTBALL MANAGER 2007



KATEGORIJA/NAJLEPŠA

The Elder Scrolls IV: Oblivion

OSNOVNI PODATKI
- **Založnik** 2k Games
- **Razvijalec** Bethesda Softworks
- **Na spletu** www.elderscrolls.com
- **PCF Ocena** 93
"Doslej najbolj izpopolnjeno igranje vlog 21. stoletja."

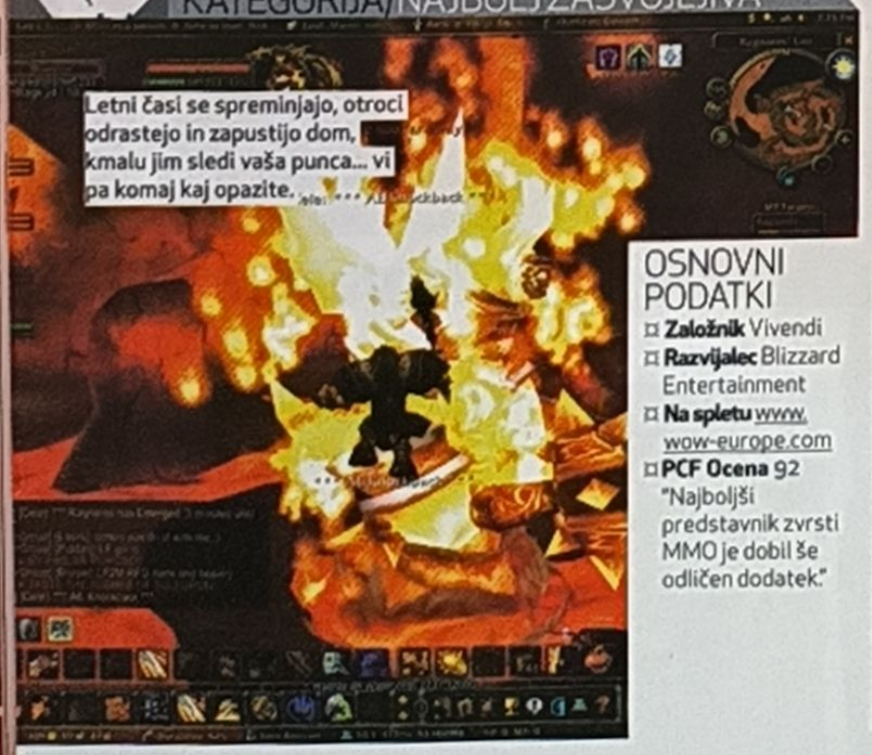
Obstaja zelo dober razlog, zakaj *Oblivion* še vedno uporabljamo pri meritvah hitrosti novih 3D kartic: z svemi vklopljenimi podrobnostmi igra še vedno konkretno zabije svoj prelep škorenj v zadnjico vseh grafičnih kartic na trgu. Nekateri pravijo, da je to posledica nerodnega programiranja in težavne predelave z Xboxa 360. Do neke mere je to sicer res, a ne moremo zanikati, da govorimo o eni najlepših iger, ki so kadarkoli izšle.

Potrebovali boste zelo mišičasto kartico, da boste uživali v prelepem svetu Tamriel. Verjetno boste prej ali slej šli iskati najvišjo točko v igri, samo da bi lahko na zaslon dobili največjo možno panoramo. Zaradi zvite zasnove ATI-jevih grafičnih kartic boste lahko tudi na cenejših strojčkih hkrati vklopili HDR in glajenje robov - ko bo skozi krošnje dreves posvetila sončna svetloba in vrgla sence na podrastje, vi kar zajočite od sreče. To je povsem normalna reakcija.

Edino manjše razočaranje na grafičnem področju so modeli likov. Medtem ko so vsi elementi okolice izdelani z neverjetnim smislom za podrobnosti, pa so sovražniki in prijatelji sestavljeni preveč površno. Obrazi nekaterih oseb so naravnost groteskni.

Vseeno pa vas bo odpihnil razgled, ki ga boste dobili v trenutku, ko boste pomolili glavo iz podzemlja gromozanskega Imperial Cityja, kjer boste začeli igro. Ko bi le bile vse igre tako krasotne. ¤ PCF

KATEGORIJA/NAJBOLJ ZASVOJLJIVA



World Of Warcraft: The Burning Crusade

OSNOVNI PODATKI
- **Založnik** Vivendi
- **Razvijalec** Blizzard Entertainment
- **Na spletu** www.wow-europe.com
- **PCF Ocena** 92
"Najboljši predstavnik zvrsti MMO je dobil še odličen dodatek."

Zmagovalec te kategorije ni bil vprašljiv. *World of Warcraft*? Ali lahko zadevo malo igram še tu v pisarni? Samo za nekaj ur, da dokažem, da je zmagovalec res nesporen? Daj, no, šef, prosim, saj v bistvu spada to tudi k delu... samo še malo mi manjka da bom napredoval za eno stopnjo, pa svoje dražbe moram preveriti...

Malo je iger, ki se lahko pohvalijo s tako predanimi igralci kot *World of Warcraft*. Še manj je iger, ki bi imele tako veliko in aktivno bazo ljubiteljev. In vsega tega igra sploh ni dosegla s kakšnim posebej unikatnim ali revolucionarnim prijemom - vsa skrivnost je v fantastični dodelanosti, zaradi katere je igra tako neskončno zabavna in nagradi igralce, kot se spodobi. Ravno nagrajevanje je glavni koncept - naredite nekaj dobrega in nagrajeni boste, naredite nekaj še boljšega in nagrada bo primerno večja.

Gre za briljantno preprosto idejo, a skoraj nobena igra ne zadene žebljice na glavico tako natančno kot ta - edino serija *Civilization* se morda še lahko primerja kot igričarska izkušnja.

Samo da postavimo vse našteto v perspektivo - eden izmed članov uredništva je porabil že več kot 1.280 ur svojega življenja ob tej igri. In to sploh ni tako visoka številka, da bi bila blizu rekordnih. ¤ PCF

"Umri, zalega teroristična - prej pa lahko greva v kazino zaigrat še kakšen poker."

KATEGORIJA/NAJBOLJŠE BITKE

Rainbow Six: Vegas

OSNOVNI PODATKI
- **Založnik** Ubisoft
- **Razvijalec** Ubisoft
- **Na spletu** www.ubisoft.com
- **PCF Ocena** 86
"Odlično uravnotežena taktična strelska igra."

Številčnost taktičnih strelskih iger je dokaz, da mnogi med nami želimo v igrah najti še kaj več od preprostega tekanja naokoli z dve toni težkim topom pod pazduho. Po drugi strani pa obstaja tudi zgornja meja kompleksnosti, ki jo še lahko prenesemo. Pred kratkim smo za hec ponovno zagnali originalni *Rainbow Six* in se pošteno potili. En sam naboj, ki ga izstreli preveč oddaljen nasprotnik, da bi ga grafični pogon sploh izrisal, in končali ste kariero. Kako nadležno.

Rainbow Six: Vegas je po drugi strani dovolj odpustljiv in dostopen, a hkrati ravno toliko zahteven, da boste morali imeti ves čas vklopljene možgane, da ne bi kratke, čiste operacije spremenili v mesarsko klanje. Večina akcij se začne podobno: vstopite v območje, nastlano s teroristi, in previdno napredujte proti cilju. Zveni zelo standardno, a genialnost se skriva v številnih dodatnih možnostih, ki so v določenih situacijah na voljo vam in vaši ekipi.

Če ste ob kakršnemkoli zaklonu, se lahko skrijete in začnete trositi svinec. In čeprav sta rušenje vrat in juriš v prostore za njimi popolna norost (preživeli boste samo, če ste pravi nindža z miško), imate tudi tu celo vrsto možnosti. Z miniaturno kamero lahko pod vrati preverite položaje sovragov, kolegom lahko naročite, naj se zberejo pred vrati in jim dodelite posamezne nasprotnike, ali pa, če ste preveč prestrašeni in premalo drzni, poskusite srečo z dimnimi bombami in infrardečimi očali.

Če ste dovolj previdni, tudi ne boste prepogosto umirali. Ko ste zadeti, se vam zamegli pogled, kar je neke vrste opozorilni signal, da se morate umakniti, dokler si ne opomorete. Preden vas bo na zagovor poklicala Matilda, boste lahko pogoltnili kar nekaj svinca - namesto da bi pazili, da vam energijske točke ne padejo na ničlo, se samo umaknete za nekaj časa na varno. Kakorkoli obrnete, gre za najboljši sistem, kar smo jih zadnje čase videli. ¤ PCF

"RUŠENJE VRAT IN JURIŠ STA POPOLNA NOROST"

KATEGORIJA/POPLAVA STATISTIKE

Football Manager 2007

OSNOVNI PODATKI
- **Založnik** Sega
- **Razvijalec** Sports Interactive
- **Na spletu** www.sigames.com
- **PCF Ocena** 90
"Zadovoljni se boste izgubljali med velikanskimi gorami številk."

Res je lahko videti kot samo malo bolj pisana iz *Excela* pobegla preglednica s svojo goro številk in statistik, a seriji *Football Manager* vseeno vsako leto znova uspeva nalepiti nase nove in nove oboževalce. Nekateri med njimi so morda res računovodje (ali pa to šele bodo), a ključ do zmage pred konkurenco v tej zvrsti vseeno ni v številkah, ampak v enkratnem koktajlu nogometa in uporavljanja.

Ne boste samo izbirali formacij, določali urnike vadbe in se odločali, kdo bo vaša naslednja okrepitev, ampak se boste ukvarjali tudi z mediji in kapricami razvajenih zvezdnikov žogobrca. Sploh ne boste imeli časa, da bi vam bilo dolgčas.

Ko je nastajal opis igre, smo se lahko igrali kar na službenem ralunalniku sredi obljudene pisarne ali pa na notesniku na avtobusni postaji, in se pri tem pretvarjali, da smo sredi trdega dela. Nihče ni posumil ničesar. ¤ PCF

KATEGORIJA/UNIČEVALEC IGRALNIH PLOŠČKOV

Pro Evolution Soccer 6

OSNOVNI PODATKI
- **Založnik** Konami
- **Razvijalec** Seabass
- **Na spletu** www.konami.com
- **PCF Ocena** 86
"Še vedno težka in polna izzivov, a tudi zabavna."

Bomo tvegali naše službe in priznali, da redko mine dan, ko ne bi vsaj dveh članov uredništva prijelo, da bi med delovnim časom razrešila kakšen spor kar na digitalni zelenici te fenomenalne simulacije nogometa. Redke so igre, v katerih je igranje proti prijatelju takšen užitek. Tudi zadnja različica gre po enaki poti, le da je precej težja, še posebej, ko se pomerite z računalniško vodenem nasprotnikom.

Serija *Pro Evo* je v naših uredniških bitkah pospremila precej potolčenih igralnih ploščkov. Metali smo jih ob tla, v steno, brcali smo jih, in zraven seveda dostavljali izjave, nedostojne odraslih, inteligentnih ljudi. Ja, tako zelo zahtevna zna biti, je pa zaradi tega vsak gol vreden glasnega kričanja. Redko kateri igralni ploščk je preživel tekme brez zadetkov ali tekme, ki jih je odločil zadetek v zadnjih sekundah. Ko je merska enota "uničenih zunanjih naprav na dan", je *PES* zmagovalec. ¤ PCF

KATEGORIJA/NAJBOLJŠI ZVOK IN REALIZEM

GTR 2

OSNOVNI PODATKI
- **Založnik** Atari
- **Razvijalec** SimBin
- **Na spletu** www.gtr-game.com
- **PCF Ocena** 91

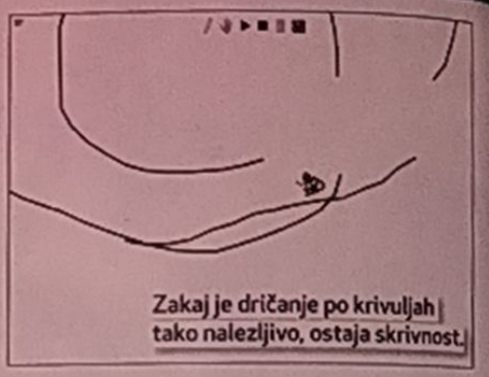
"Nov standard v svetu simulacij. Zvok in fizika, ki jima ni para."

Povsem zasluženo smo letos kritiki in igralci zasuli z nagradami *GTR2*, za kar gre zasluga pridnim fantom pri SimBin, ki so natančno izbrusili diamant *GTR*. Drama, ko pohodite plin, še nikoli ni bila bolje realizirana.

Naša najljubša anekdota povezana z *GTR2* prihaja še iz časov, ko smo v pisarni preizkušali še nedokončano različico igre. Sedli smo za volan zloglasno "netihega" TVR in privili gumb za jakost do konca. Bobneče grmenje je napolnilo pisarno in kmalu so se vrata odprla in našo mizo so obkolili radovedni novinarji vseh revij, s katerimi si delimo zgradbo. Igra, ki pritegne, še preden jo sploh vidite in okusite...

Kar zadeva realizem, je trenutno težko narediti več. Pri SimBin so spet postavili nove standarde, ko v fizikalnih silah na dirkalnik, ki doseže hitrost okoli 300 km/h. Imresionirali so nas tudi učinki dežja. Večina ostalih simulacij dirkanje po dežju simulira zelo površno (ali sploh ne), v *GTR2* pa so mokre dirke tako prepričljiva pustolovščina, da meji že na grozljivko. Še več, del proge, ki je najbolj v stiku z vročo gumo dirkalnikov, se hitreje posuši, kar ima za posledico drugačen videz in boljši oprijem. Zavijte z idealne linije med prehitevanjem in igra vam bo dala to takoj vedeti. Morda gre res za drobnarijo, a pove veliko o ljubezni, ki so jo avtorji vložili v *GTR2*. Če morate kupiti eno samo igro na temo dirkanja, potem naj bo to ta. ¤ PCF

KATEGORIJA/NAJ ONLINE IGRA



Zakaj je dričanje po krivuljah tako nalezljivo, ostaja skrivnost.

Linerider

Tu in tam kakšen mesec ste, ne da bi vedeli, skorajda ostali brez revije. Ekipa, ki ustvarja *PCFormat*, se je tako zastrupila z *Lineriderjem*, da je produktivnost na trenutke pristala na ničli. Preprostost ideje, da narišete nekaj črt, nato pa opazujete tipa s šalom okoli vratu, kako se na saneh spušča po njih v gotovo smrt, je zastrupila nas in še na stotine ostalih, ki objavljajo svoje nore posnetke iz igre na portalu YouTube.

Tudi sami smo želeli dodati svoj prispevek, a nismo dobili dovoljenja za uporabo pesmi *Včasih smučam hit', včasih pa počas'*. Brez nje pa... kakšen bi bil sploh smisel?

Linerider je zanimiv tudi zato, ker je delo slovenskega avtorja, Boštjana Čadeža. Zares odličen primer dobre izvedbe preproste ideje. Pojdite na www.official-linerider.com/play.html in se predajte svoji novi bolezni. ¤ PCF

KATEGORIJA/NAJBOLJŠA UPORABA ARHETIPOV

Call of Juarez

"MALO PREKRATKA, JE PA ZATO NASILNA IN OMOGOČA, DA ZAJAHATE KONJA"

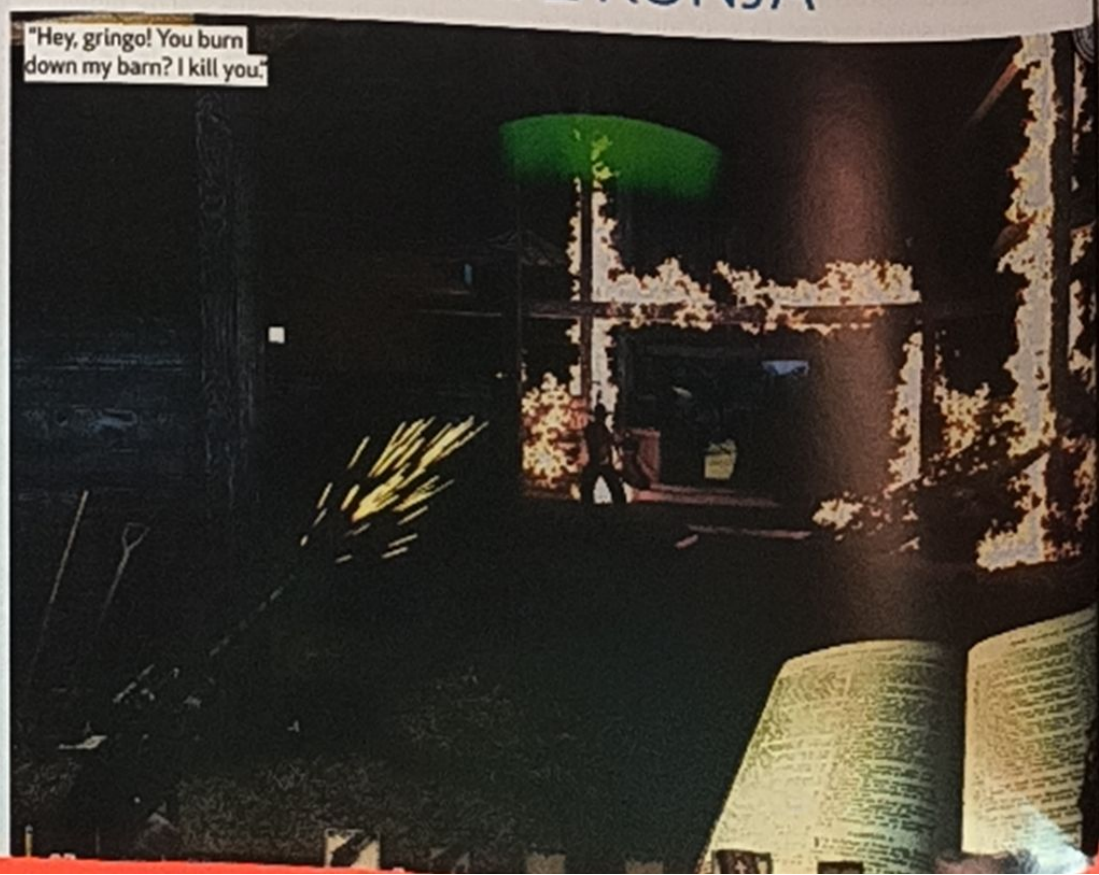
OSNOVNI PODATKI
- **Založnik** Ascaron
- **Razvijalec** Techland
- **Na spletu** www.callofjuarez.com
- **PCF Ocena** 81

"Daleč najboljši vestern za vaš računalnik."

Kavboji in pirati - če želiš narediti igro na osnovi ahetipov, izbereš enega od teh. *Age of Pirates* je skoraj uspelo, a na koncu je zmagal *Call of Juarez*, preprosto zato, ker je eno izmed orožij Biblija. Hodite naokoli in delite pravičnost z vašima pištolama, ki bljuvata smrt. Zabavno do konca.

Sicer je igra malo prekratka, je pa zato nasilna, ima dobro zgodbo in omogoča, da zajahate konja. Vsebuje tudi precej odštekano stopnjo, kjer plezate na vrh gore, da bi nekemu indijanskemu poglavarju prinesli orlovo jajce. Kmalu za tem poglavarja pošljejo v večna lovišča, tako da nesrečniku ne uspe v igri ostati niti pet minut.

Call of Juarez je tudi prva igra, v kateri smo videli do skrajnosti izkoriščen učinek globine pogleda, ampak to sploh ni pomembno: v igri so kavboji! ¤ PCF



KATEGORIJA/NAJBOLJ INOVATIVNA IN NAJBOLJ KRVAVA

Koleno v mednožje je lahko odlično zdravilo proti glavobolu.

Toribash

OSNOVNI PODATKI
- **Založnik** Team Toribash
- **Razvijalec** Team Toribash
- **Na spletu** www.toribash.com
- **PCF Ocena** 90
"Morda najboljša pretepaška igra vseh časov."

Igre hudo redko izumijo svojo zvrst. Zvrst poteznih pretepaških iger trenutno naseljuje ena sama izvirna igra, in ta je *Toribash*.

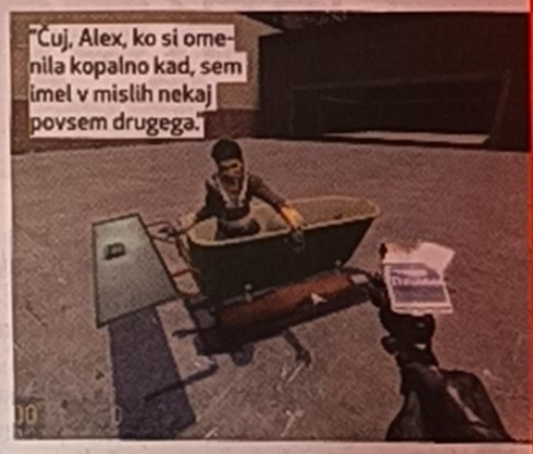
Čeprav so tudi drugi v preteklosti že poskusili s pretepaškimi igrami na osnovi fizike, pa so se samo avtorji *Toribasha* uspeli genialno izogniti težavnemu nadzornemu sistemu in pravzaprav tudi času. Vsakih 10 sličic animacije se igra ustavi, igralec pa lahko takrat nastavi položaje sklepov, spremeni krčenje oziroma raztezanje mišic in podobno, rezultat teh potez pa se prenese v naslednjih deset sličic. To igralcu odpre neskončno velik svet borilnih veščin, kjer je veliko bolj pomembno, da se znate prilagoditi in prelisičiti nasprotnika, kot pa da se na pamet naučite nekaj kombinacij. Revolucionarna, brezplačna in skrajno nasilna igra, ki je v srcih mnogih članov uredništva prejela celo naziv najboljše igre leta 2006. ¤ PCF

KATEGORIJA/NAJBOLJŠI MOD

Garry's Mod

Čeprav je zadeva pred kratkim zašla v komercialne vode, je *Garry's Mod* še vedno, no, mod. Če spadate v tisto skupino ljudi, ki meni, da je v navodilih poleg kock LEGO podan samo eden od primerov uporabe in da je bistvo vsega pravzaprav sestavljanje lastnih pogruntavščin, je *GMod* za vas.

Gre za ultimativno sestavljanko - nobenih pravil, le sestavni deli, iz katerih je mogoče zgraditi vse vrste norih naprav. Kdo ve, koliko ur smo potrošili za sestavljanje kopalnih kadi, ki se premikajo s pomočjo velikih gumic in lesenih dirkalnikov na reaktivni pogon. S tem modom za *Half-Life 2* je mogoče zgraditi tudi kaj precej bolj norega. ¤ PCF


"Čuj, Alex, ko si omenila kopalno kad, sem imel v mislih nekaj povsem drugega."

KATEGORIJA/NAJ RAZOČARANJE

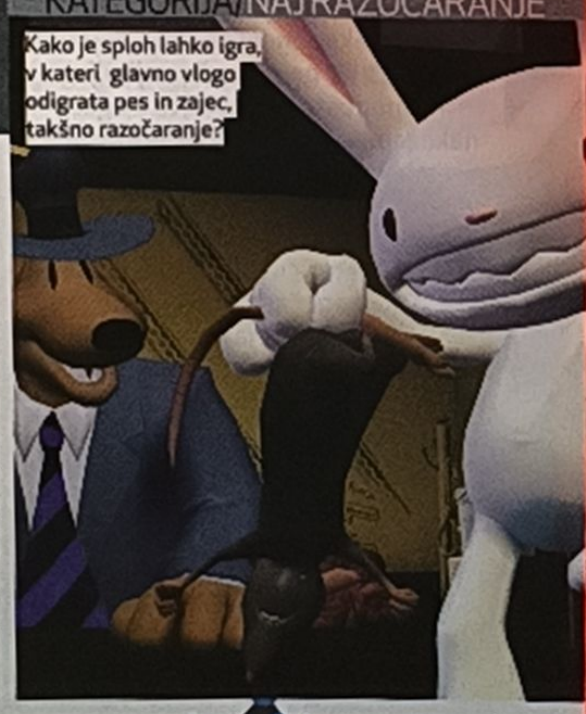
Sam And Max: Culture Shock

OSNOVNI PODATKI
- **Založnik** Telltale
- **Razvijalec** Telltale
- **Na spletu** www.telltalegames.com/samandmax
- **PCF Ocena** 73
"Če poznate genialni izvirnik, potem boste, kljub občasnim nasmehom, razočarani."

Originalni *Sam and Max Hit the Road* je bil eden bolj vplivnih igričarskih naslovov v zgodnjih devetdesetih letih. Šlo je za pustolovščino tipa "pokaži-in-klikni", ki se je lahko pohvalila z odlično risanko-sto grafiko, fantastičnim glasovnim igranjem in odštekanim, inovativnim humorjem. Ko so pri LucasArts odpovedali *Sam and Max 2*, smo padli v rahlo depresijo, zato je razumljivo, da so bila naša pričakovanja, ko so nadaljevanje napovedali pri Telltale, velika kot "Največja preja sukanca na svetu".

In kaj smo dobili 14 let kasneje? Dobili smo prvi del epizodne pustolovščine, katere rok trajanje je bil tri ure. Že res, da ljubitelji iger za PC-je težko zadržujemo svojo zbranost za dolgo časa, ampak tri ure smo vzeli kot žalitev naše inteligence. Se res precenjujemo, če rečemo, da smo sposobni biti zbrani tudi pet... čakajte, je to morda rozina?

Originalni *Sam and Max* nas je zaklenil v svoj svet s svojimi zares smešnimi skeči in ugankami, ki so nam kravžljale možgane ure in ure. *Culture Shock* je na žalost milijona privržencev, ki so pošiljali peticije razvijalcem, naj že enkrat naredijo nadaljevanje, veliko prekratek in premalo interaktiven za svojo zvrst. ¤ PCF


Kako je sploh lahko igra, v kateri glavno vlogo odigrata pes in zajec, takšno razočaranje?

Bodi no pri miru. Mislim, da imaš nekaj v očesu.

KATEGORIJA/NAJBOLJŠE VZDUŠJE IN NAJBOLJŠA PUSTOLOVŠČINA

Call of Cthulhu: Dark Corners Of The Earth

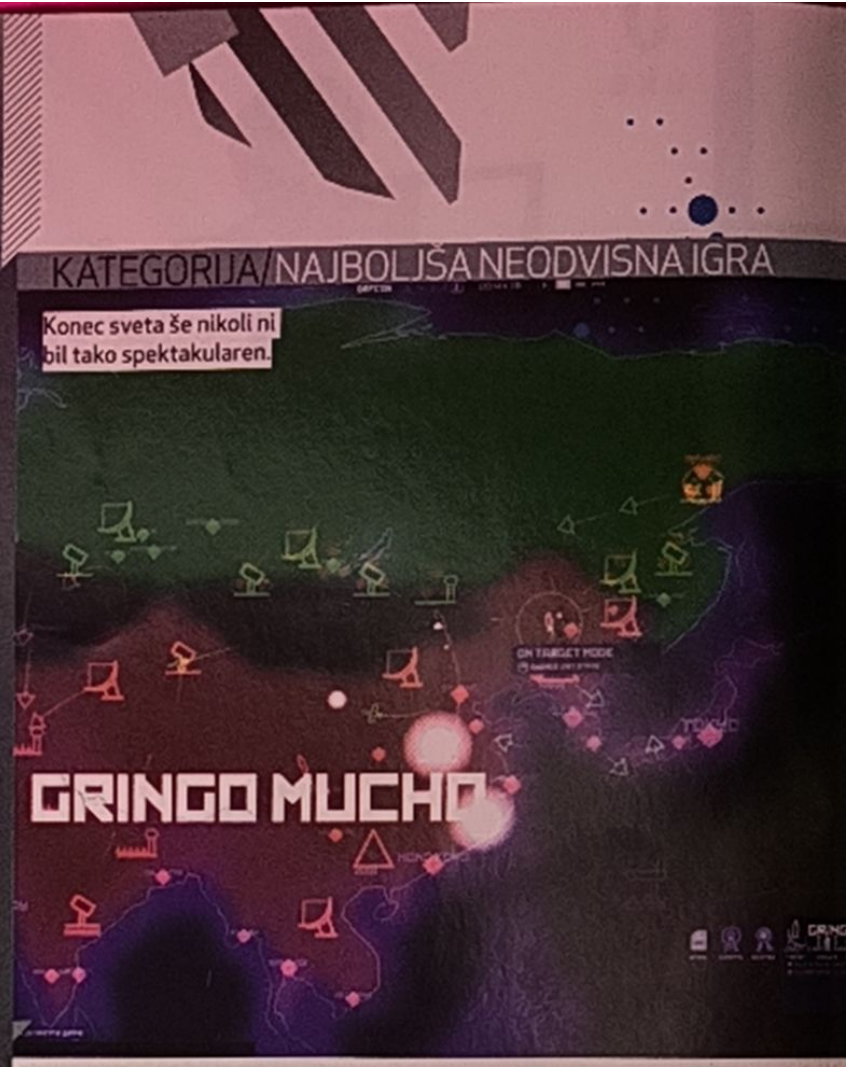
OSNOVNI PODATKI
- **Založnik** Ubisoft
- **Razvijalec** Besthesda
- **Na spletu** www.ubisoft.com
- **PCF Ocena** 82 "Imejte na dosegu roke sveže spodnjice. Morda se boste podelali od strahu."

Ko smo vlomili v škatlo *Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth*, smo bili pripravljeni na bridko razočaranje. Le kako bi naj katerakoli igra ujela strašljivega duha Lovecraftovih povesti? Prave resnice smo se začeli zavedati šele, ko smo prvič naleteli na Shoggotha. Igra je prava grozljivka. In grozo eksponentno večja dejstvo, da je vaš lik ne prenaša najbolje.

Prepogosto se srečujte z ogabnimi nakazami in kmalu bo začela norost premagovati zdravi del osebnosti glavnega lika. Začne se s čudno popačenimi slikami, nato pa prideta šepetanje in histerično hihitanje. Če se boste v kratkem času preveč izpostavljali tovrstnim pojavom, bo vaš lik povlekel pištolo in prekinil norost na edini možen način. Igra je tako zlobna, da je skorajda nismo mogli odigrati do konca. Kar je seveda odlično priporočilo, da jo poskusite. Glede na to, da se igra ni ravno spektakularno dobro prodajala, boste verjetno lahko kje izbrskali kak cenejši izvod. Sicer je kot strelska igra dokaj standardna, pa gre za najboljšo pustolovščino preteklega leta, ki bo iz vas v rekordnem času naredila živčne razvaline.

Stavimo, da bo vaša prva reakcija na grafiko "fuj!", a ko se boste privadili na grafični slog, boste takoj pozabili na preprost, skorajda zastarel videz. Če vas zanima ozadje zgodbe, skočite na http://en.wikisource.org/wiki/Author:H._P._Lovecraft, kjer boste našli med drugim tudi *The Shadow Over Innsmouth*, srhljivo zgodbo, na kateri temelji igra. Uživajte... čeprav dvomimo, da je to sploh pravi izraz. ¤ PCF

"IGRA JE TAKO ZLOBNA, DA JE SKORAJDA NISMO MOGLI ODIGRATI DO KONCA"



Konec sveta še nikoli ni bil tako spektakularen.

KATEGORIJA/NAJBOLJŠA NEODVISNA IGRA

DEFCON

OSNOVNI PODATKI
- **Založnik** Introversion
- **Razvijalec** Introversion
- **Na spletu** www.everybody-dies.com
- **PCF Ocena** 86 "Najboljša simulacija živčnega prsta na velikem rdečem gumbu."

Mislite, da ste svobodni? Niste. Za svetovne vladarje ste samo eden od milijonov. Smešno, da je to tudi najmanjše možno število mrtvih v enem napadu v unikatni igri *DEFCON*. Najvišje številke za eno samo nuklearno eksplozijo se bodo vrtele tam okoli 14,5 milijonov. In govorimo o eni sami bombi. Med igro lahko pričakujete, da se bo skozi sovražne obrambne vrste prebilo med 30 in 40 vaših nuklearnih izstrelkov. To je ogromno mrtvih mest in še veliko več mrtvih ljudi.

DEFCON je groba igra. Človeške žrtve ponazarjajo barvni svetlobni učinki, ki stilizirajo umiranje in spreminjajo ljudi dobesedno v številke. Na celotni zadevi je nekaj tako čudovito temačnega, da ob norih napadih, kjer se bo število žrtev povzpelo v višave, ne boste mogli ostati hladni in boste morali vzklikniti: "Krasno!"

Slogan igre - Everybody Dies – je nadvse primeren. Morda boste res pobili več civilistov kot vaš nasprotnik, a dejstvo je, da bi v resničnem življenju tudi vašo država sestavljala serija radioaktivnih kraterjev, ozračje pa bi bilo dovolj strupeno, da bi v nekaj letih podlegel tudi preostali del planeta. Tehnično gledano bi morda res zmagali vojno, a iz nuklearnih bunkerjev bi prilezli šele vaši potomci, ne vi. A glavno je, da ste zmagali, kajne? ¤ PCF

Bliže pravi vojni, kot nas pripelje *Company of Heroes*, res ne bi želeli iti.

Company of Heroes

KATEGORIJA/NAJBOLJŠA IGRA LETA

V zadnjem času so bile strateške akcijske igre na temo 2. svetovne vojne deležne znatne predelave samih temeljev. Zahvaljujoč nanizanki *Band of Brothers*, filmu *Saving Pivate Ryan* in igričarski seriji *Call of Duty* smo dobili junaške bitke med silami osi in zavezniki, predelane v uporabniku dovolj prijazno obliko, da smo gledalci in igralci dobili občutek, da vemo, kako je ležati z obrazom v blatu v prvih bojnih vrstah. Ko smo preigrali strategijo *Company of Heroes*, bi lahko prisegli, da smo pripravljeni celo voditi lasten vod.

Ne le, da je Relicova realno-časovna strategija najboljša interpretacija bojev na nivoju vodov, kar smo jih kdaj videli, je tudi divja, napeta izkušnja, ki vas bo popolnoma posrkala vase. Na bojiščih ni futurističnih robotov, temveč tanki in ljudje. Vse enote so polne življenja in so videti, kot bi pravkar prišle s fronte - vsak amaterski zgodovinar bo med igranjem navdušeno kričal: "To je sherman! Glej, tam gre panther, In to je, o, jebelacestamatibožja, TIGER!!!" Ne samo da je govora o vrhunski realno-časovni strateški igri, *Company of Heroes* je tudi pornografija prve vrste za vse poznavalce zgodovinskega ozadja.

Igranje kampanje v načinu za enega igralca (spremlja osvoboditev Evrope od dneva D naprej) je sicer zabavna, zahtevna in izpiljena izkušnja, a tisto, kar vas bo znova in znova prilepilo ob zaslon, je način za več igralcev. Začeli boste z označevanjem svojega teritorija, sledilo bo rožljanje z orožjem v slogu "mi imamo pa več pušk kot pa vi", na koncu pa se bo vse skupaj sprevrglo v grozljiva obstreljevanja s topništvom, množičnim umiranjem pehote in razstreljevanjem tankov na sestavne dele. Na smrt zabavna reč.

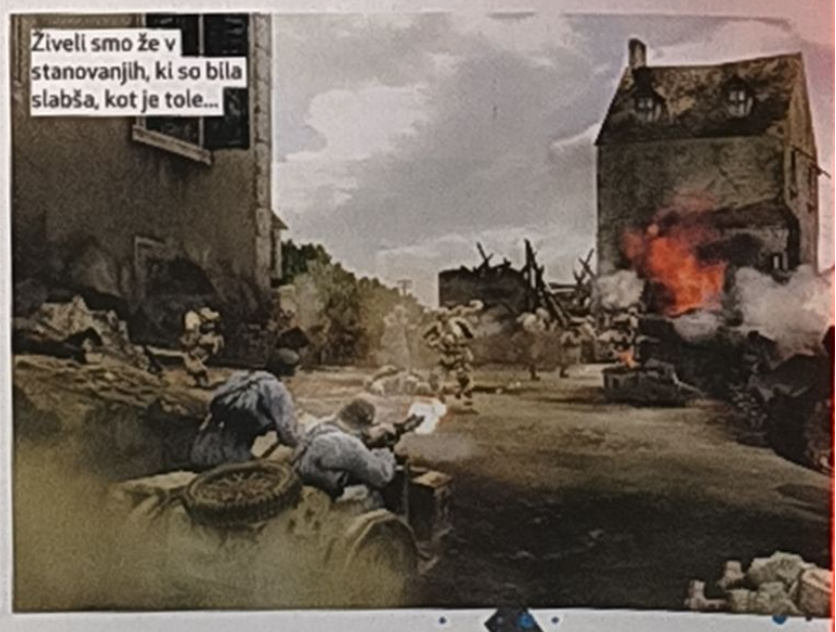
In tako polna podrobnosti. Veterani bodo znali zaklon izkoriščati bolje od zelencev. Zvok topov, ki so na drugi strani zemljevida, se sliši kot avtentično grmeča obljuba pokola. Topovski izstrelki se odbijajo od nagnjenega sprednjega dela tankov. Fantje pri Relicu so očitno vzeli pogon, ki so ga uporabili za *Warhammer 40,000: Dawn of War*, ga izboljšali za okoli stokrat in razvili najboljšo in najlepšo realno-časovno strateško igro vseh časov. Igra *Company of Heroes* je tudi enoglasen izbor vas in nas za najboljšo igro preteklega leta. ¤ PCF

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** THQ
- **Razvijalec** Relic
- **Na spletu** www.companyofheroesgame.com
- **PCF Ocena** 93

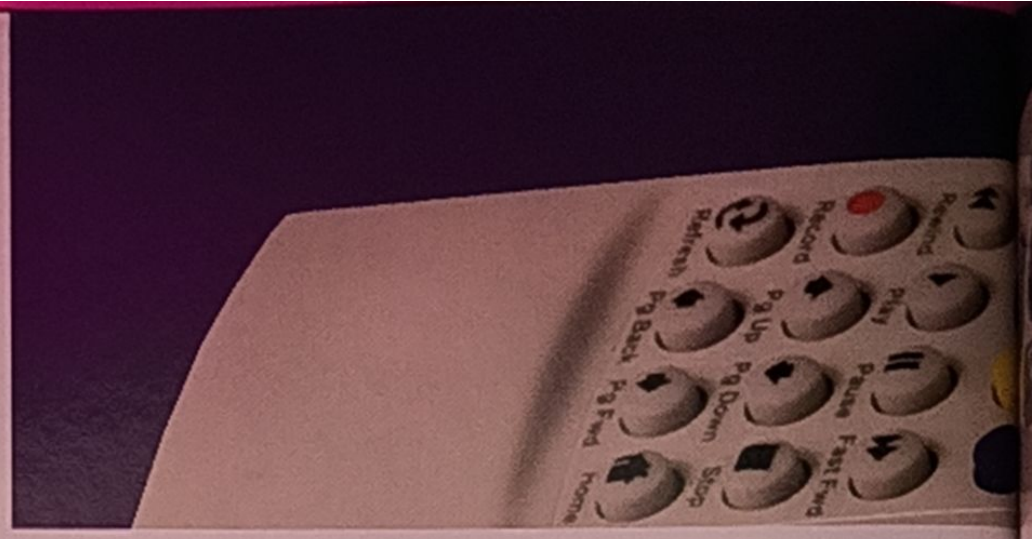
"Najboljša strateška igra na temo 2. svetovne vojne. Očarala vas bo s svojim videzom in vsebino."

"NAJBOLJŠA INTERPRETACIJA BOJEV NA NIVOJU VODOV, KAR SMO JIH VIDELI"



Živeli smo že v stanovanjih, ki so bila slabša, kot je tole...

Video na zahtevo



Smrt slabega sporeda?

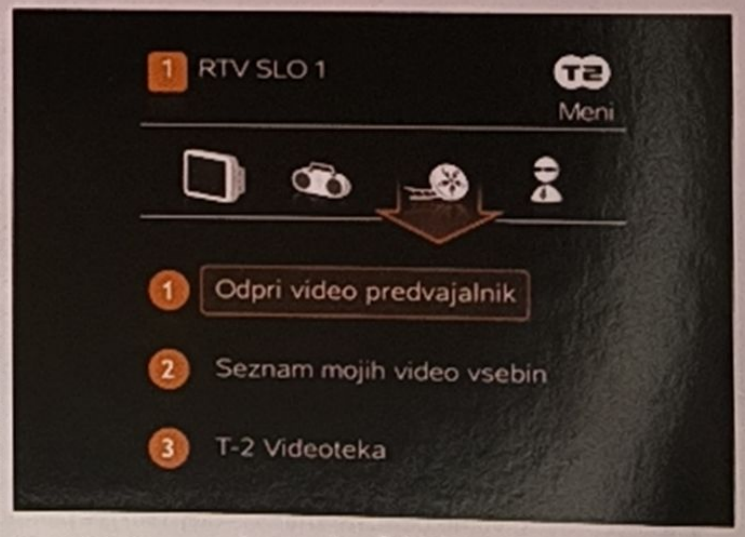
Video na zahtevo je v spremstvu operaterjev SiOL in T-2 vstopil v Slovenijo in naznanil prihodnost televizije

Da je večnamenskost naprav že dolgo glavna smernica informacijske tehnologije, ni potrebno posebej poudarjati. Zdaj je ta val zajel še televizijo, eno izmed doslej bolj zapostavljenih platform. Skozi leta se televizija na področju večfunkcijskosti ni kaj dosti razvijala. Resda smo lahko na njej brali teletekst, trli orehe in nanjo priklapljali razne zunanje naprave, toda njena osnovna naloga in funkcija je vsa ta leta ostala bolj ali manj ista: z gibljivimi slikami zabavati staro in mlado. Čeprav je računalnik kot tehnološki omnibus že zdavnaj postal tudi televizija, Maria še vedno najraje gledamo pred malimi ekrani (ki sploh niso več majhni) v udobju domačega naslanjača. Zdaj pa je korak naprej (ali pa korak vstran) napravila televizija in se računalniku nekoliko približala.

Video na zahtevo je storitev, ki gledalcu omogoča, da s seznama vsebin izbere poljubno, jo prikliče in si jo (po želji tudi večkrat) ogleda v roku 24 ur. S seboj prinaša nov koncept televizije, kjer gledalec ni zgolj nedolžna žrtev TV programa, temveč urednik in gledalec obenem, njegov daljinski krmilnik pa je močnejši kot kadarkoli prej. Ideja sicer ni nova, saj se je ta koncept v arhaični obliki prvič pojavil že pred več kot 15 leti, vendar smo na konkretno realizacijo morali čakati presneto dolgo.

Kako stvar dejansko deluje? Najpomembnejša značilnost te tehnologije je predvsem vmesnik, ki uporabniku omogoča interaktivno upravljanje z vsebinami, in prav ta vmesnik predstavlja tisti novi "računalniški" del televizije. Z njim vsebine izbiramo in zanje tudi plačujemo. Pri SiOL-u so posebej v ta namen uvedli navidezno valuto, ki so jo (inovativno) poimenovali žeton (1 žeton = 0,10 EUR), in te žetone bo treba vreči na mizo, da se bo želeni film zagnal. Celoten postopek pretvorbe denarja v žetone opravimo z vmesnikom, ki tudi šteje, koliko denarja smo že pretalili. Naenkrat je možno kupiti največ 200 žetonov, v posameznem obračunskem obdobju (en mesec) pa skupno največ tisoč žetonov. T-2 si kakšnih žetonov, novcev ali frnikol ni izmislil, zato gre tokratna nagrada za besedni zaklad SiOL-u.

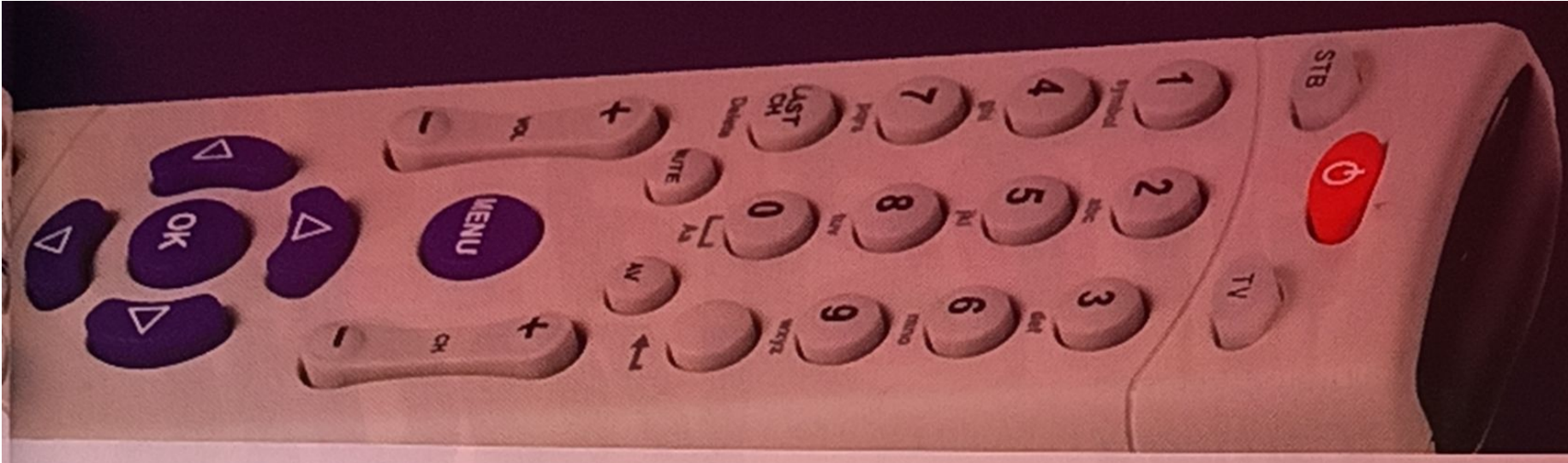
Vsebine se seveda delijo na več podzvrsti in temu primerno na več cenovnih razredov. SiOL TV loči tri vrste vsebin: filmi (20 žetonov), risani filmi (15 žetonov) in risane serije (5 žetonov), medtem ko naj bi bile lokalne vsebine v večini primerov zastonj. Uporabniki T-2 si bodo v njihovi Videoteki "popularne filme" sposojali za dva evra, "manj popularne" za evro in pol, filmi za odrasle (bržkone najbolj popularni) pa jih bodo stali en evro.

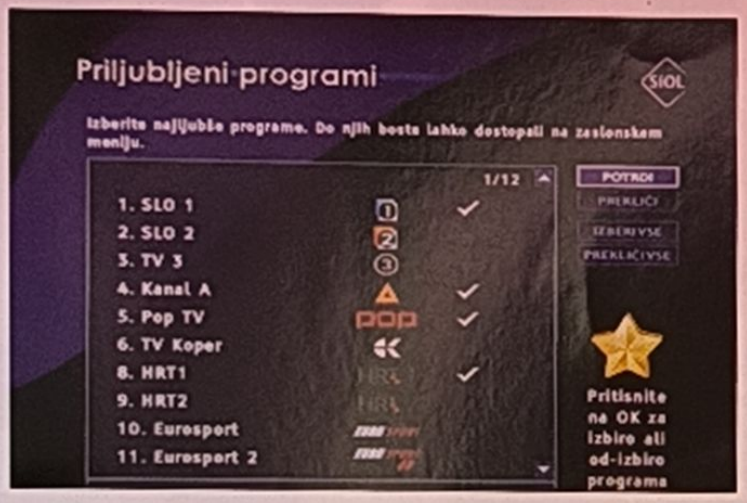


Zgoraj Križišče T-2-jevega vmesnika: tu se odločite, kam naprej. Povratek je.

Video na zahtevo je zanimiv posebej zato, ker je že prišel in dokaj zanesljivo deluje. Ponavadi se zanesenjakom mesece cedijo sline, ko čakajo na prihod kakšne nove tehnologije, potem pa še besno telefonarijo na centre za pomoč uporabnikom, ker stvar ne dela, pa niso oni krivi za to. Video na zahtevo je v tem pogledu svetla izjema, saj sta oba operaterja njegov prihod dobro načrtovala in poskrbela za pravočasno izgradnjo infrastrukture in tako večjih težav ne bi smelo biti. Kakšno strojno podporo pa video na zahtevo sploh terja? Tiste, ki ste se ustrašili, da vas bo stojnica vaše internetne videoteke olajšala za lepo količino valute (pa ne navidezne), lahko pomirimo – video na zahtevo bo na tem

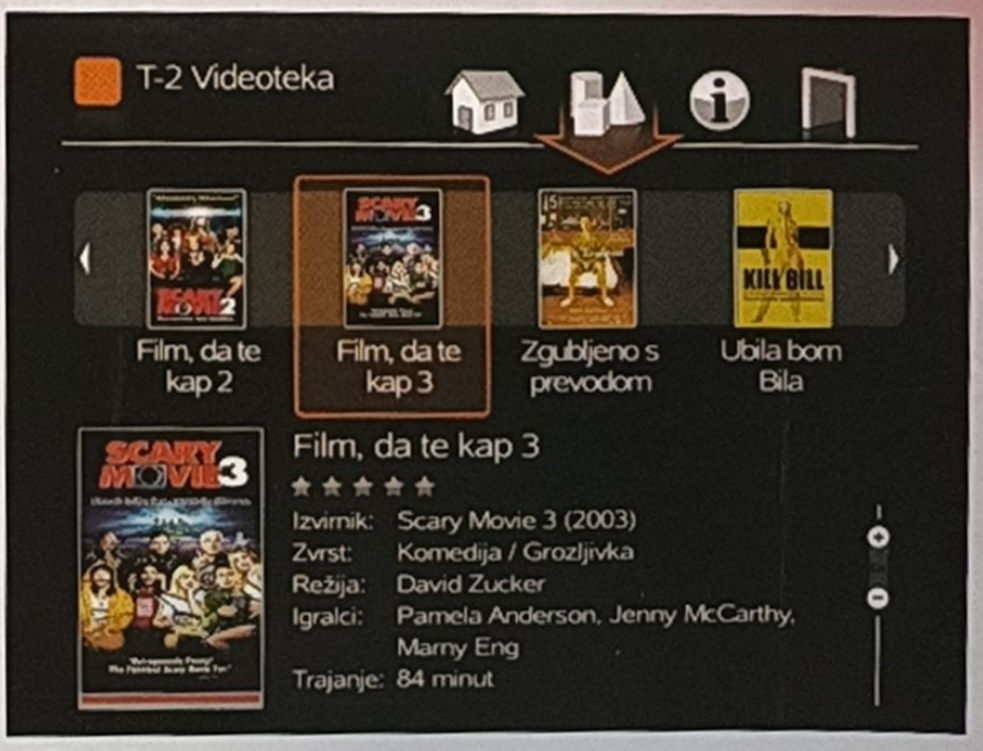
Fina zadeva, tale digitalni sprejemnik. Resda ima čudno ime, a ubožec ni sam kriv. V prvi vrsti je on kriv, da lahko uporabljamo spletno videoteko, poleg tega pa je kriv tudi za to, da je ta videoteka tako barvita in da je izposojevalec (izposojevalka?) tako učinkovit in prijazen. Ker je ideja uporabniškega vmesnika na doslej zelo samosvoji televiziji zelo prijetna, lahko v prihodnosti skoraj gotovo pričakujemo širitve te platforme. V uredništvu PCF predlagamo vgradnjo dobre stare zakrivljene palice, s katero bi ne samo odstranili neželenega protagonista, ampak bi ga lahko še nekajkrat lopnili po glavi.





Zgoraj Najljubše programe si lahko dodate na seznam priljubljenih za kasnejše lažje dostopanje – imejte Pink na dosegu levega mezinca.

Levo Tako izgleda elektronski programski vodič v živo. Ker vidimo več programov vzporedno, lahko s spretno taktiko prekrmarimo skozi vse mehiške nadaljevanke, ne da bi po nesreči na kakšno naleteli.



Desno Polica T-2-jeve Videoteke: zdaj se lahko nadejamo še hujših družinskih bojev za sveti daljinski krmilnik.

področju vaše nove evrodenarnice pustil pri miru, razen če posedujete bolj prileten digitalni sprejemnik oziroma "set-top box" (škatlica, ki je sestavni del in strojni center paketov z internetom, telefonijo in IP televizijo). Potrebujete torej katerega izmed teh paketov "triple play" pri enem od operaterjev, ki podpirajo video na zahtevo ali pa le-tega še bodo. Za obisk T-2-jeve Videoteke ne potrebujete nobene nadgradnje ali menjave strojne opreme, pri SiOL-u pa zna to biti problem, zlasti če ste že dolgo lastnik paketa. Njihov prvotni digitalni sprejemnik spletnega izposojanja vsebin namreč ne podpira, zato je v takem primeru potrebna menjava – s podaljšanjem pogodbe ali z nakupom na lastno pest. Na srečo so začeli nove digitalne sprejemnike paketu prilagati že pred časom, tako da vseslovenskega preplaha zagotovo ne bo.

Te škatlice pa niso prijazne samo za uporabnike, temveč tudi za operaterje same, saj jih lahko z minimalnimi motnjami (in minimalnim nezadovoljstvom uporabnikov) nadgradijo, da lahko, medtem ko čakamo na začetek naše priljubljene mehiške nadaljevanke, igramo *Half-Life 2*. Khm, no ja, trenutno lahko na SiOL TV igramo štiri v vrsto, sokoban, blackjack in podobno, vendar že ti sami zametki interaktivnosti definitivno kažejo v pravo smer. Vprašanje je, kdaj, če sploh, bodo TV-skrinjice zmožne prikazati vsebine na nivoju modernih računalnikov. Nadaljnje vprašanje je tudi, ali si tega sploh želimo in ali bi to lahko s pridom izkoristili, nesporno pa je, da so dodatki, ki nas bodo v hudih časih rešili mukotrpnega programa, več kot dobrodošli. Dokler se operaterji ne izgubijo v oceanu zaslužkarskih ponudb in pozabijo na kvaliteto, se nimamo česa bati.

Še ena novost, ki je k nam prišla v paketu z videom na zahtevo, vendar je požela precej manj pozornosti, je SiOL-ov osebni snemalnik oddaj. Zadeva uporabniku omogoča, da si za šest ur vsebin posname direktno na SiOL-ov strežnik, kjer jih lahko obdrži največ dva dni. V tem obdobju lahko s to vsebino poljubno manipulirate in si jo večkrat ogledate – lahko pa si je seveda tudi ne ogledate, tudi to je izbira. Česar ne smete, in konec koncev tudi ne morete, je vsebino presneti na kak svoj medij. Čeprav se lepo sliši, pa bo imel SiOL velike težave z avtorskimi pravicami, kar predstavniki SiOL-a tudi sami priznavajo. Tako so pogodbo zaenkrat uspeli skleniti le z nacionalnimi TV postajami, ki pa na internetu tako ali tako hranijo arhive svojih oddaj. Vsekakor je osebni snemalnik koncept, ki bi ga bilo mogoče razširiti v precej uporabno zadevo. Za zdaj to še ni.

Naslednja novost, ki prihaja z novodobno IP-televizijo, je elektronski programski vodič ali EPG (Electronic Programmable Guide), ki zna pregledno prikazati spored tudi za več kanalov hkrati in o posamezni vsebini uporabniku povedati tudi kaj več, tako da približno vemo, ali se za neko vsebino splača zapraviti dve uri življenja brez kasnejšega globokega obžalovanja. Vmesnik je uporaben, očesu prijazen, prav tako pa nas reši vsakega dodatnega papirovja.

Kdaj in kje lahko zahtevamo svoj video? Naročniki T-2 iz celotne Slovenije lahko v Videoteko zahajajo od 26. februarja naprej. Pri SiOL-u je bilo najprej nove storitve mogoče uporabljati le v Ljubljani in Mariboru, zdaj priključujejo še ostala regijska središče, postopoma pa bo storitev zaobjela celotno Slovenijo. Od 15. februarja do 31. marca je trajalo promocijsko obdobje, v katerem so uporabnikom na njihov račun brezplačno naložili 200 cekinov, khm, žetonov.

Kaj reči ob koncu? Se slabemu programu res bliža konec? Verjetno še kar nekaj časa ne, obetavno pa je, da smo na dobri poti in da zdaj posedujemo kar nekaj novih orožij proti temu zločincu. Verjamemo, da bo prišel čas, ko nam ne bo več treba skrivati ostrih predmetov pred našimi bližnjimi, kadar bodo bolni obležali pred televizijo. ¤ PCF

116 STRANI SAMO 5,22€

Fotografski vodič

DEL SERIJE Popolnivodič

Od ustvarjalcev revije Digitalna Kamera – Revija za sodobnega fotografa

Izdelali smo ga z enim samim namenom: da bi vam pomagali izboljšati portrete

Portreti

Barvna harmonija

Ena stvar je ujeti barve pravilno, nekaj popolnoma druga pa je dobiti prave barve

Čas za igro

Poiskati morate način, da se poistovetite s tem, kar počnejo otroci

Domači studio

Vse kar morate vedeti za postavitev domačega studia

Izrez

Tiskajte v različnih velikostih in razmerjih stranic

Poziranje

Začetniki ne bodo vedeli, kaj naj počnejo, zato jih boste morali usmerjati

Uporaba bliskavice

Uporabite vse načine bliskavice za različne učinke

Kompozicija

Smer pogleda je lahko najmočnejši element kompozicije

Napake na koži

Uporaba orodja Spot Healing Brush

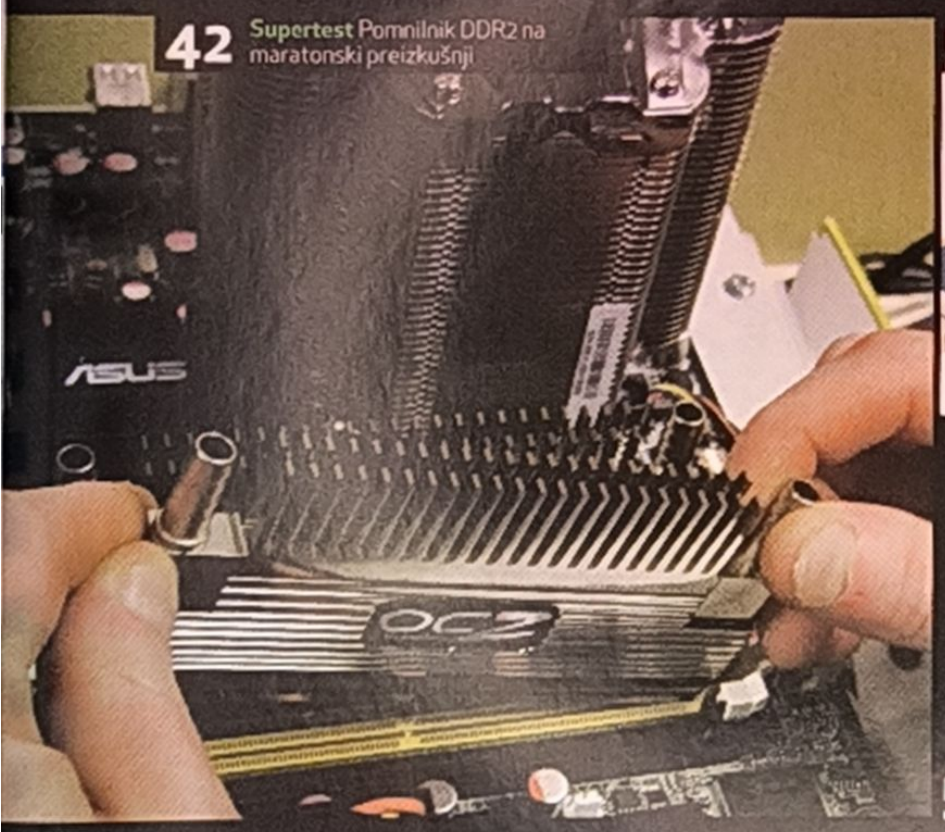
Naročite se na prve tri izvode priročnika Fotografski vodič. 3 številke: Pokrajine, Kompozicija in Portreti za samo 13,56€ (3.249,52SIT)

Prihranite 2,09€ (500,00 SIT) in revijo prejmete neposredno na dom.

POKLIČITE 02 330 33 02, ALI PIŠITE NA narocnine@digitalnakamera.net

Oprema

Neizprosni opisi najnovejše opreme



42 **Supertest** Pomnilnik DDR2 na maratonski preizkušnji

58 **Sapphire X1950GT** Nova poceni izvedba X1950. Preverili smo, če res zasije

56 **Samsung Syncmaster 931c** Samsungov najnovejši svetli zasloni so obračali glave

50 **Test tipkovnic** Klik, klik, klik-klik!

Skupinski testi

38 **Super test pomnilnikov**
Deset modulov DDR2 se je borilo za medalje v PCF olimpijadi

50 **Tipkovnice**
Osem novih tipkovnic za prave igričarske užitke

Na pohodu

52 **PRAM**
Zveni čudaško, pa v bistvu sploh ni. Sploh pa pomeni konec polprevodniških diskov. Hura!

Opisi

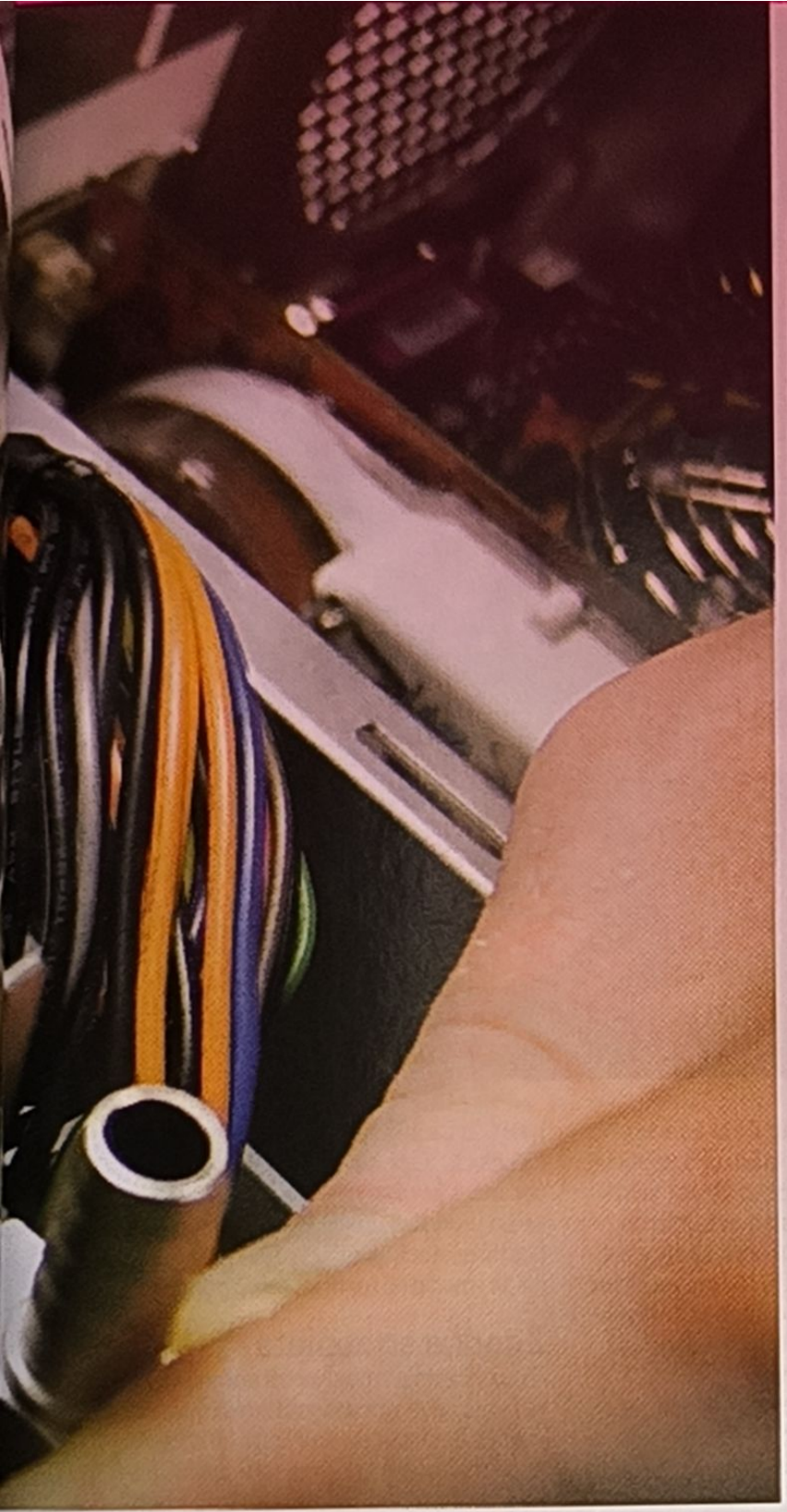
54 Asus 8800GTS 320MB
56 Samsung Syncmaster 931c
LG Flatron Fantasy Ring
58 Sapphire X1950GT
59 Garmin Zūmo 550
Action Cam
Sonicgear 2G0 I-200
60 Cyber Snipa SWAT
CoolerMaster Mars
Enermax Infinity 720W
61 Creative X-Mod
Nasveti za nakup: hladilnik
62 Toshiba Qosmio G30-126
Philips SPE-3020CC
Altec Lansing inMotion iM7
63 Apack Zerotherm

SUPERTEST POMNILNIKA

Ah, spomini. Tokrat smo se spravili na module DDR2 in preverili, kateri je najbolj vreden vašega denarja

Kako smo testirali...

Zbrali smo nekaj aplikacij, ki bi vsa štiri jedra Kentsfielda pripravila do kričanja po informacijah iz sistemskega pomnilnika. Vsak komplet pomnilniških modulov smo ročno nastavili na vrednosti, ki jih navaja proizvajalec, za prvi del testiranja, nato pa smo jih navili za 10% in spremljali stabilnost sistema med obremenitvami.



Prejšnji mesec smo končno dobili priložnost za igračkanje z AMD-jevo platformo Quad FX, ki štirijedrno procesiranje reši z dvema dvojedrnima čipoma na eni osnovni plošči. Rezultati sicer niso bili ravno spektakularni, smo se pa nad enim vidikom testa pošteno zamislili: Athlon ima integriran pomnilniški krmilnik, kar pomeni, da omogoča znatno večjo podatkovno širino med procesorjem in pomnilnikom v primerjavi z Intelovo rešitvijo. Trenutno je to praktično edina prednost, ki jo ima AMD, zato nas je seveda zanimalo, kako pomembna je.

Pri Intelu trdijo, da podatkovna širina pomnilnika ni pomembna: niti obremenjena štiri jedra ne morejo izčrpati podatkovne širine poštenega pomnilnika DDR2, ki teče pri 800MHz ali več, izpiljeno izvajanje ukazov arhitekture Core 2 pa zagotavlja, da je podatkovna širina, ki je na razpolago, tudi učinkoviteje izkoriščena. Pri AMD-ju se s tem ne strinjajo in gledajo v prihodnost z Visto, kjer bo učinkovito izrabljanje pomnilnika nujno za pitanje procesov z informacijami. Medtem

"OSNOVNA PLOŠČA ASUS P5N PONUJA 17 SPREMENLJIVK ZA NADZOR NAD LATENCAMI"

ko se proizvajalci procesorjev prepirajo o tem, čigava rešitev je boljša, pa Kingston vodi procesijo proizvajalcev pomnilnika in na trg meče vedno hitrejše pomnilniške module. Gre za prvo podjetje, ki je začelo prodajati 1.200MHz module DDR2, ki so namenjeni zahtevnim igralcem in navdušenim navijalcem. Ali je hitrost pomnilnika sploh pomembna? Ali štirijedrni procesorji sploh potrebujejo 10GB podatkov, ki jih lahko hitri moduli zmečejo v procesor vsako sekundo? Počutili smo se dolžne enkrat za vselej odkriti resnico, zato smo se v uredništvu odločili, da je čas, da pokukamo v včasih zmeden svet hitrih pomnilniških modulov in odkrijemo, do kakšne mere pomnilnik sploh vpliva na delovanje sistema.

Do sredine lanskega leta se Intelove in AMD-jeve rešitve niso razlikovale le po pomnilniškem krmilniku. Procesorji Pentium in kasneje Core 2 so zasnovani za hitrejši pomnilnik DDR2, AMD pa je vztrajal pri starejšem pomnilniku DDR (Double Data Rate) in izkoriščal prednosti učinkovitejšega pomnilniškega krmilnika, ki je dejansko na istem kosu silicija kot sami možgani procesorja v Athlonu, in tako iztisnil vso podatkovno širino, ki jo je Athlon potreboval, kar iz 400MHz pomnilnika DDR.

Pomnilnik DDR je nadgradnja starejšega pomnilnika SDRAM, ki je bite informacij premaknil na oba konca cikla in s tem seveda podvojil pretok podatkov. DDR2 pa lahko podatke premika iz dveh celic na cikel, kar spet podvoji hitrost.

Na vodilih

Osnovna hitrost vodila osnovne plošče je 266MHz, ki se štirikratno prenaša do procesorja, tako da ima sistemsko vodilo (skoz katerega se podatki selijo po Intelovi osnovni plošči) frekvenco 1.066MHz. Naš procesorski množilnik pa je 10-kratnik osnovne frekvence vodila, tako da je testni štirijedrni čip deloval pri frekvenci 2,66GHz.

Frekvenca pomnilnika pa privzeto znaša 200MHz, DDR2 pa to početveri, kar pomeni, da ima pomnilnik frekvenco 800MHz. Danes, ko imamo 64-bitne procesorje in pomnilniške krmilnike, je teoretičen prenos podatkov 8 bajtov (torej 64 bitov) na cikel, kar je 6,4GB v sekundi (8 bajtov krat 800MHz). Od tod prihajajo tudi nazivi za module DDR2 – 800MHz modul je označen s PC2-6400 (torej 6.400MB/s). Na koncu tega supertesta boste našli še tabelo s frekvencami, prenosi in imeni, na katera bodite pozorni.

Ko je AMD poleti predstavil novo podnožje AM2, je platformo Athlon končno

CELL SHOCK PC2-6400

CRUCIAL BALLISTIX PC2-6400

CRUCIAL BALLISTIX TRACER PC2-8000

CORSAIR DOMINATOR XMS28888

KINGSTON HIPER-X PC2-9200

KINGSTON HIPER-X PC2-9600

OCZ SPEC OPS PC2-6400

OCZ TITANIUM ALPHA PC2-8000

PATRIOT PC2-6400

OCZ FLEX XLC PC2-9200

Oprema Supertest

premaknil s starega 400MHz pomnilnika DDR na 800MHz DDR2. Navdušenci so bili razočarani, saj prestop ni pomenil večjega poskoka v zmogljivostih. Zaradi integriranega pomnilniškega krmilnika je Athlon 64 na podnožju 939 in pomnilnikom DDR400 dosegal hitrosti prenosa do teoretičnega maksimuma, ki znaša 3,2GB/s, kar je bilo več kot dovolj za večino aplikacij, ki so znale izkoriščati dvojedrne procesorje. Intelovi procesorji se s sistemskim pomnilnikom pogovarjajo prek sistemskega vodila, kar pomeni, da si morajo deliti podatkovno širino z drugimi toki podatkov, in zato teže dosegajo teoretične hitrosti prenosov med procesorjem in pomnilnikom. Kljub temu pa je pomnilnik le redko ozko grlo v današnjih računalnikih. A kaj, ko napredek ne kaže nobene težnje po tem, da bi se kakorkoli upočasnil – zaradi večjedrne poti do virtualiziranih operacijskih sistemov na enem samem računalniku se večina strokovnjakov strinja, da bo podatkovna širina pomnilnika v prihodnosti postala res dragocena.

Kako deluje?

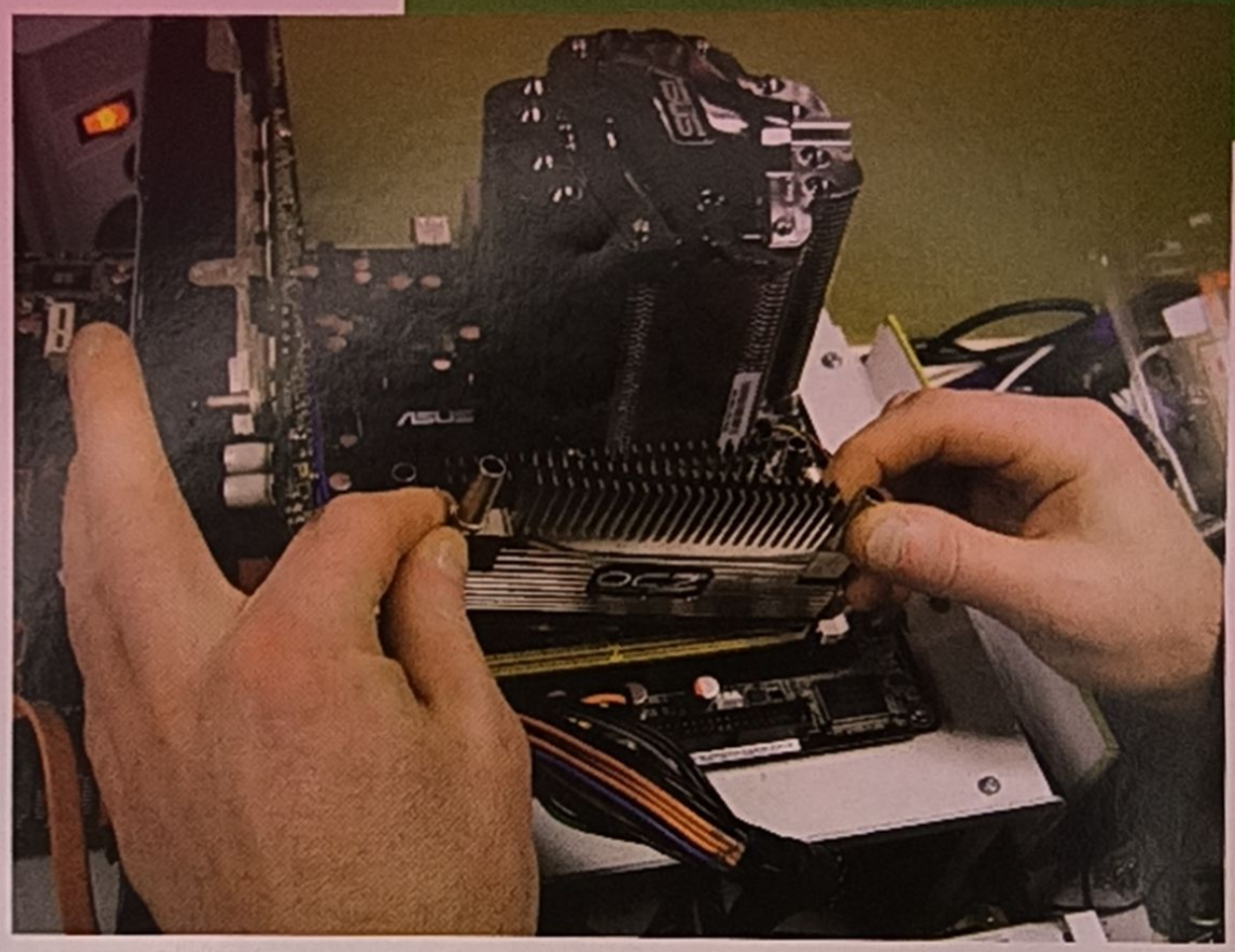
AMD-jev uradni razlog za počasen prestop na DDR2 je ta, da so bile latence previsoke, da bi igralci videli razliko. Kaj vam koristi 5GB podatkov v vsaki sekundi, če so ti za sekundo prepozni? Najpomembnejša vrednost latence, na katero morate biti pozorni, je latenca Column Address Strobe (CAS). Biti podatkov so shranjeni v kondenzatorjih na pomnilniškem čipu in so nominalno razvrščeni v mrežo, tako da so njihovi položaji določeni s številko vrstice in stolpca. Ko

"PRIREJANJE ZMOGLJIVOSTI POMNILNIKA, KOT DELA NAVITEGA SISTEMA LAHKO TRAJA KAR NEKAJ DNI"

pomnilniški krmilnik zahteva podatek, mora najprej ugotoviti, kje je ta podatek shranjen. Latenca CAS je število urnih ciklov, ki pretečejo od zahteve pomnilniškega krmilnika do trenutka, ko se podatki prenesejo iz modula.

Vrednost latence CAS je vključena v številko modela pomnilniškega modula, pred njo pa je vedno oznaka CL. Pomnilnik CL4 ima tako latenco 4. Tri druge latence, ki se pogosto pojavljajo, so še RCD, RP in RAS – vse štiri vrednosti pa boste ponavadi našli na nalepki na modulu, na primer 4-4-4-12.

Idealni pomnilniški modul ima torej visoko hitrost in nizke latence. Počasnejši moduli imajo ponavadi nižje latence, zato



Zgoraj V idealnem svetu bi bil vsak pomnilnik hiter in učinkovit. Žal ni tako.

imajo 800MHz moduli DDR2 latenco CAS običajno 4, 1GHz in hitrejši pa običajno 5. Prav tako je priročno, če pomnilnik prenese višje napetosti od standardne 1,8V, saj višje hitrosti in nižje latence zahtevajo več energije. Za vsak par modulov, ki smo jih testirali, smo latence, frekvenco in napetost nastavili na vrednosti, ki jih priporoča proizvajalec.

Da bi iz pomnilnika do procesorja prenesli kar največ podatkov, smo zagnali serijo testov, ki obremenijo vsa štiri jedra Kentsfielda.

Ko je govora o navijanju desetih parov pomnilniških modulov, pa je težko predvideti, kateri se bo najbolje obnesel. Naša osnovna plošča Asus P5N32E-SLI (ki je zmagala na supertestu prejšnji mesec) ponuja 17 spremenljivk za spreminjanje latence, frekvence in napetosti. Da bi pomnilnik kar najbolje izkoristili, smo morali naviti tudi sistemsko vodilo in procesor – ko smo se odpravili po tej poti, pa nismo več mogli primerjat jabolk z jabolki, vsaj ne pri pomnilniku. Naš testni računalnik je postal nestabilen zaradi različnih stvari, mi pa smo želeli testirati samo pomnilnik.

Zgodba se zapleta

Fino prirejanje zmogljivosti pomnilnika kot dela navitega sistema lahko traja kar nekaj dni. Za ta test smo zato latence nastavili na tovarniške in za 10% zvišali frekvenco. Tisto, kar smo iskali – in kar potrjujejo tudi naši testi – ni bilo zvišanje zmogljivosti celotnega sistema, temveč stabilnost pri obremenitvah. Navit pomnilnik se lahko začne obnašati čudaško, zaradi nepravilnega delovanja pa je lahko celo počasnejši, ko je navit, lahko pa se celo zgodi, da se sistem zaradi pomnilnika sploh noče več zagnati. ¤ PCF

Težave z latencami

Povedali smo že, da frekvenca ni edino (in tudi ne najboljše) merilo za zmogljivosti pomnilnika. Hitrost, s katero lahko pomnilniški modul poišče informacijo in jo preseli na izhodne nožice, je lahko veliko pomembnejša od pretoka podatkov do procesorja, še posebej pri obdelavi večjega števila manjših blokov podatkov – to se pa v igrah precej pogosto dogaja.

Kvalitetni mediji, ki smo jih tokrat testirali, bi morali prenesti znatno nižje latence pri nižjih frekvencah. Kot eksperiment smo pomnilnik Crucial Ballistix Tracer PC2-8000 upočasnili na 800MHz in latence znižali na 3-3-3-12.

Rezultat je bil pričakovan – pomnilnik se je dobro obnesel v teoretičnih testih v SiSoftovi Sandri, ki bolje ocenjujejo nižje latence kot visoke frekvence, pri risanju Valveove mape pa je bil polne tri sekunde hitrejši kot pri privzeti frekvenci 1.000MHz in CAS5. Windows Media Encode, opravilo, pri katerem se obdelujejo veliki bloki podatkov, pa je bil celih 24 sekund počasnejši, to pa seveda na račun nižje frekvence.

SUPERTEST POMNILNIKA

CENA/260€ (62.306,40SIT)

CELLSHOCK PC2-6400

Bi se še kdo posipal s pepelom?

Proizvajalec CellShock
Na spletu www.cellshock.msc.de

Od tega para CellShockovih modulov nismo veliko pričakovali. Vsekakor ne gre za veliko ime, na katerega bi pogosto naleteli,hladilnik pa je čisto premalo impresiven. Če bi morali izbirati pozitivne pridevnike, da bi opisali ta pomnilnik, bi lahko rekli le, da je precej grd, črn in bikast.

CellShockovi moduli se ne morejo pohvaliti z ničemer, razen z zmogljivostmi.

Kot velja za večino 800MHz kompletov, so latence precej simpatične, in sicer 4-4-4-12, priporočena napetost pa zdravih 2,2V. Čeprav je bil ta pomnilnik najpočasnejši pri izrisovanju zemljevida v Source (sicer ne znatno, a vseeno), pa se je izjemno dobro izkazal v vseh ostalih testih, saj je zelo odziven in se je odlično obnesel pri pitanju vseh naših štirih jeder s podatki. Splošne zmogljivosti sistema so bile prav tako višje, ko smo pomnilnik navili za 10%, pri tem pa nismo imeli prav nobenih težav s stabilnostjo modulov pri višjih frekvencah.

PCFormat Ocena **89**

CENA/319,40€ (76.541,01 SIT)

CRUCIAL BALLISTIX PC2-6400

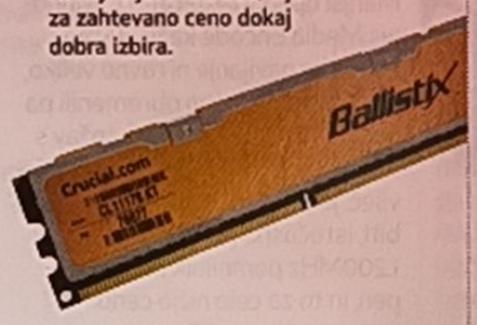
Je ta pomnilnik lažna ekonomija?

Proizvajalec Crucial
Na spletu www.crucial.com

Hura za Crucial! Dva gigabajta spodobnega 800MHz pomnilnika za le 320€. Zveni privlačno.

Še vedno pa se spomnimo dni, ko je bil sistemski pomnilnik veliko cenejši, zato smo pričakovali, da bodo zmogljivosti vrtoglave. Ta pomnilnik iz Crucialove serije za navdušence na papirju deluje odlično – CL4, 2,2V in tako naprej. Z rezultati pri privzeti frekvenci smo bili precej zadovoljni, saj je izpljunil dobre vrednosti v Source in *SiSoftu*, a je tudi edini pomnilnik na tem testu, ki je padel na izpitu iz 10% pospeška. Ko nam je uspelo doseči bolj skromno navijanje za 40MHz, je hitrost celotnega sistema upadla. No, razen v *F.E.A.R.*, kjer je rezultat tako skrajen, da ga sploh ne bomo upoštevali. Gre za čudaško lastnost, ki bolj kaže na problem kot na resničen dosežek.

Ni najboljši v razredu, a je za zahtevano ceno dokaj dobra izbira.



PCFormat Ocena **64**

CENA/434,33€ (104.082,84 SIT)

CRUCIAL BALLISTIX TRACER C2-8000

Uuuuu! Pomnilnik, ki se sveti v temi!

Proizvajalec Crucial
Na spletu www.crucial.com

Utripajoče lučke vsem niso všeč, mi pa imamo vseeno radi ta Crucialov pomnilniški modul višjega razreda. Osnovna plošča se zaradi pomnilnika sveti v prijetni modri barvi, na vrhu pa so še rdeče in zelene diode, ki kažejo aktivnost pomnilnika. Splošni učinek je tak, kot bi pomnilnik priletel naravnost iz leta 2001, saj gre za slog stare šola, ki nam je všeč na naših igračkah.

Dodatne točke dobi za videz, a zmogljivosti ne upravičijo visoke cene.

Vse našteto pa ni poceni, kot ste že opazili. Frekvenca je impresivno visoka, pomnilnik pa se vseeno ni najbolje obnesel v primerjavi z drugimi na tem testu. Je pa zato neverjetno stabilen, ko je navit, kar je odlična novica za vse, ki razmišljate, da bi konec letošnjega leta sistem nadgradili s Penrynom.

Do takrat pa je dobro vedeti, da lahko visoke frekvence dobite tudi za znatno manj denarja, igralci pa se boste tako ali tako raje odločili za počasnejše module z nižjimi latencami.

PCFormat Ocena **79**

CENA/620€ (148.576,80 SIT)

CORSAIR DOMINATOR XMS2 8888

Pripravite se na dominacijo...

Proizvajalec Corsair
Na spletu www.corsair.com

O Corsairjevem pomnilniku Dominator je bilo že veliko napisanega. Ti čipi so bili posebej testirani za najnižje latence in najvišje napetosti v tej skupini. Zmogljivostne prednosti pa lepo zaokroži še hladilnik, ki odvaja toploto tudi iz centra PCB-ja, ne le s površine samega pomnilniškega modula.

Mi ga ljubimo, a si ga ne moremo privoščiti. Prekleto...

Na module je mogoče namestiti celo ventilator za boljše odvajanje toplote, tako da verjetno ne bo nikogar presenetilo, da Dominator ni imel nikakršnih težav pri navijanju. Edino, kar nas je skrbelo, je bilo precej počasno kodiranje WMV v testu, vsi ostali testi pa jasno kažejo, zakaj se toliko uporabnikov odloča zanj za nove igričarske sisteme. Za povprečnega igralca pa ima Corsairjeva serija Dominator eno pomanjkljivost, in sicer ceno. Seveda je odličen pomnilnik, ob katerem se bodo mnogim cedile sline, a ni za 300€ boljši od Kingstonove serije Hyper-X.

PCFormat Ocena **88**

Oprema Supertest

CENA/230,28€ (55.184,30 SIT)

KINGSTON HIPER-X PC2-9200

Posebnih možnosti ne ponuja

Proizvajalec Kingston
Na spletu www.kingston.com

Pri testiranju smo naleteli na čudaško težavo z nekaterimi moduli z višjimi frekvencami – z dvema kompletoma, Kingstonovim in Crucialovim Tracerjem. Iz nam neznanega razloga, včasih celo pri privze-

Vse je točno tam, kjer mora biti, a Kingston ponuja več za manj denarja

tih frekvencah, se naša osnovna plošča ni hotela ponovno zagnati. Glede na to, da gre za čisto novo ploščo, za to ne bomo krivili pomnilnika, saj obstaja možnost, da je z njim vse v redu in da bi nadgradnja BIOS-a rešila vse težave.

Kar zadeva zmogljivosti je ta par 1.150MHz modulov več kot zmožen opravljati svoje delo. Manjši upad v rezultatih v Windows Media Encode kaže, da možnosti za navijanje ni ravno veliko, ko smo ga dodatno obremenili pa nismo imeli prav nobenih težav s stabilnostjo.Edino, kar nam ni bilo všeč, je dejstvo, da ga je težko dobiti, istočasno pa je Kingstonov 1.200MHz pomnilnik bolj dostopen, in to za celo nižjo ceno.

PCFormat Ocena **79**

CENA/232,80€ (55.788,19 SIT)

KINGSTON HIPER-X PC2-9600

Originalni in najboljši?

Proizvajalec Kingston
Na spletu www.kingston.com

Medtem ko je Corsair prvi napovedal pomnilnik DDR2, ki teče pri 1.200MHz, je bil Kingston tisti, ki je dejansko spravil prve module s takšno frekvenco na police, zato smo komaj čakali, da se dokoplje-

Nobenih lučk in drugih vizualnih poslastic nima, a je Hyper-X vseeno tihi zmagovalec

mo do njih. Res je, da pri dejanskem delu razlike med 800 in 1.200MHz moduli trenutno skorajda niso vidne, a bodo čez nekaj meseci procesorji vsekakor zahtevali znatno višje hitrosti.

Pomnilnik dela pri napetosti kar 2,35V, tako da Hyper-X nazaj držijo samo relativno visoke latence, ki so običajne za katerikoli pomnilnik, ki zmore več kot 6,4GB/s, zato tega kompleta tudi ne boste našli v spodnjem koncu teoretičnih testov zmogljivosti v SiSoft Sandri. Pri dejanskem delu pa PC2-9600 ni le noro hiter, temveč je tudi veliko bolj prijazen do denarnice kot nekateri počasnejši tekmeci.

PCFormat Ocena **89**

CENA/175,80€ (42.128,71 SIT)

PATRIOT PC2-6400

Modra odločitev, a bolj po barvi

Proizvajalec Patriot
Na spletu www.patriotmem.com

Samo simpatičen hladilnik pomnilniku ne bo prinesel dobre ocene, zato smo kar takoj odmislili Patriotovo modro kovinsko oblekico.

Žal pa ta komplet modulov iz Patriotove družine Signature že

Odličen pomnilnik, a ne pri frekvencah, ki so napisane na embalaži.

malce kaže svojo starost, čeprav te ne moremo meriti v letih. Latence 5-5-5-15 niso najbolj impresivne za 800MHz module, tako da je jasno, da gre za pomnilnik, ki se ne bo hitro znašel na vrhu nakupovalnega seznama zagrizenega igričarja.
Pri navijanju se je prav spodobno obnesel, tako da je sistem stabilno deloval, a žal znatno počasneje, ker smo morali pri višanju frekvence zvišati tudi latence.

Glede na prednosti drugih pomnilniških modulov na tem testu, vam ne priporočamo, da vse svoje navijalske in igričarske upe investirate v ta pomnilnik, če vas pa bolj zanima zanesljivo in stabilno delovanje, pa si ga vsekakor oglejte.

PCFormat Ocena **59**

CENA/455€ (109.036,20 SIT)

OCZ FLEX XLC PC2-9200

Voda, voda vsepovsod

Proizvajalec OCZ
Na spletu www.ocz.com

Na prvi pogled se morda zdi, da je OCZ-jeva nova serija zmogljivih pomnilniških modulov kopija Corsairjevega Dominatorja, če bi s čipov sneli tiste velikanske kovinske plošče, pa bi odkrili popolnoma

Že hladilnik daje vedeti, da je pomnilnik nekaj posebnega.

drugačno zgodbo. Kup aluminija in bakra seveda ponuja odlično hlajenje, a je ta pomnilnik mogoče povezati tudi z vodnim hlajenjem. Če že imate vodno hlajen sistem, je potrebno na Flex XLC povezati samo dodaten par cevi in ga seveda naviti do onemoglosti.

Kar zadeva specifikacije, ima ta pomnilnik najvišje latence od vseh na tokratnem testu, a ko je vodno hlajen, je mogoče z nekaj prefinjenega igračkanja z nastavitvami te pošteno znižati. Tisto, kar nam je najbolj všeč, pa je cena. Ta je sicer precej visoka, če na hladilnik gledate kot na navaden razpršilnik, vseeno pa pomnilnik ni tako drag, kot smo pričakovali.

PCFormat Ocena **91**

SUPERTEST POMNILNIKA

CENA/215€ (51.522,60 SIT)

OCZ SPEC OPS PC2-6400

Ta je dobesedno prišel od nikoder

Proizvajalec OCZ
Na spletu www.ocz.com

Ta komplet OCZ-jevega pomnilnika Spec Ops je bil v bistvu prvi 800MHz par, ki smo ga dobili, z njim pa smo želeli preveriti, če kvantiteta včasih celo kompenzira za kvaliteto. Vsekakor smo dokazali, kako nujno potrebno je imeti 2GB pomnilnika. Nismo pa pričakovali, da se bo tako dobro obnesel v primerjavi s tekmeci.

Na papirju ni najboljši, pa tudi po videzu se trudi skriti svoje adute, vseeno pa nam je zelo všeč.

Pri dejanskem delu, še posebej z Visto in nekaterimi zahtevnejšimi igrami – in katerokoli igro MMO, če smo že pri tem – je 2GB komaj dovolj za kateregakoli igralca, ki da nekaj nase. Do takrat pa lahko vsakega, ki vam bo zatrdil, da je pomnilnik ozko grlo v sistemu s štirijedrnim procesorjem, prisilite, naj poje te strani.

Edino, kar nas ni navdušilo, je dejstvo, da komplet Spec Ops ni dobro prenesel navijanja, a če pomislite, da stane le za dlako več kot 200 evrov, vsekakor predstavlja boljšo vrednost za zahtevano ceno od večine tekmecev na tem testu.

PCFormat Ocena **84**

CENA/305€ (73.090,20)

OCZ TITANIUM ALPHA VX2

Kovinski oklep in turbina

Proizvajalec OCZ
Na spletu www.ocz.com

Te module smo si že ogledali, a ker smo tokrat testirali tudi OCZ-jeve vodno hlajene modele, se nam je zdelo primerno, da pošteno namučimo tudi "suhe". Svetleč hladilnik, ki spreminja barvo, je samo eden od razlogov, da imamo radi OCZ-jev Titanium Alpha. Drugi razlog pa je doživljenjska garancija za module, ki delujejo pri 4-4-4-15 in 1.000MHz. Samo Dominator je dostojen tekmec pri višjih frekvencah in nizkih latencah, le da je praktično dvakrat dražji.

Stabilen pri privzetih frekvencah, a ga prek njih ni mogoče potisniti.

Zmogljivosti pa niso bile tako dobre, kot smo pričakovali, saj so vsi rezultati teoretičnih testov nekje v spodnjem koncu, prav tako pa je bil ta pomnilnik edini na testu, ki je popolnoma pogorel pri navijanju. Čeprav se je pri privzetih hitrostih odlično obnesel, vam ne upamo zagotoviti, da bo dobro deloval kot del navitega sistema. Vsekakor vam priporočamo, da tisto doživljenjsko garancijo spravite nekam na varno.

PCFormat Ocena **54**

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

OCZ FLEX XLS

Premajhne razlike?

Dober pomnilnik torej ne bo znatno pospešil sistema, a bo preprečil tiste grozne modre zaslone smrti

S tem testom smo se naučili nečesa izjemno pomembnega: če sestavljate najbolj nor računalnik pod soncem, se ne obremenjujte pretirano, kakšen pomnilnik boste vanj zatlačili. Moduli z vrtoglavimi specifikacijami ne bodo znatno pospešili delovanja sistema, bodo pa zagotovili boljšo stabilnost in možnosti navijanja za prihodnje nadgradnje. Mi vam priporočamo, da kupite najboljši pomnilnik priznanega proizvajalca, kar si ga lahko privoščite, a ne pretiravajte z razmetavanjem denarja.

Corsairjev Dominator je torej crème de la crème med pomnilniškimi moduli. Visoke frekvence in nizke latence omogočajo kar nekaj dodatnega navijanja v primerjavi z drugimi moduli na tem testu, a je skoraj dvakrat dražji od drugih modelov, tako da je izven dosega navadnih smrtnikov. Večina med nami bo bolj zadovoljna s Crucialovim PC2-6400, ki ima veliko bolj prijazno ceno.

Sprva smo želeli Kingstonovim smešno hitrim modulom PC2-9600 podeliti lovorike zmagovalca tega testa, predvsem zaradi neverjetne hitrosti in resnično impresivne stabilnosti, da sploh ne omenjamo izjemno ugodne cene. Zadnjo sekundo (in to dobesedno) pa nam je poštar dostavil OCZ-jeve module Flex XLS, ki so vrgli naše čeljusti po tleh.

Zmogljivosti tega pomnilnika so nore že pri privzetih nastavitvah, istočasno pa se neverjetno dobro obnese tudi pri navijanju, kar bi moralo razveseliti vse, ki se radi igračkate z nastavitvami sistema. To pa še ni vse, saj je te module mogoče tudi vodno hladiti za še višje zmogljivosti brez dodatnega hrupa. Če obstajajo nebesa za pomnilnik, bodo tile moduli po smrti prav gotovo pristali tam.

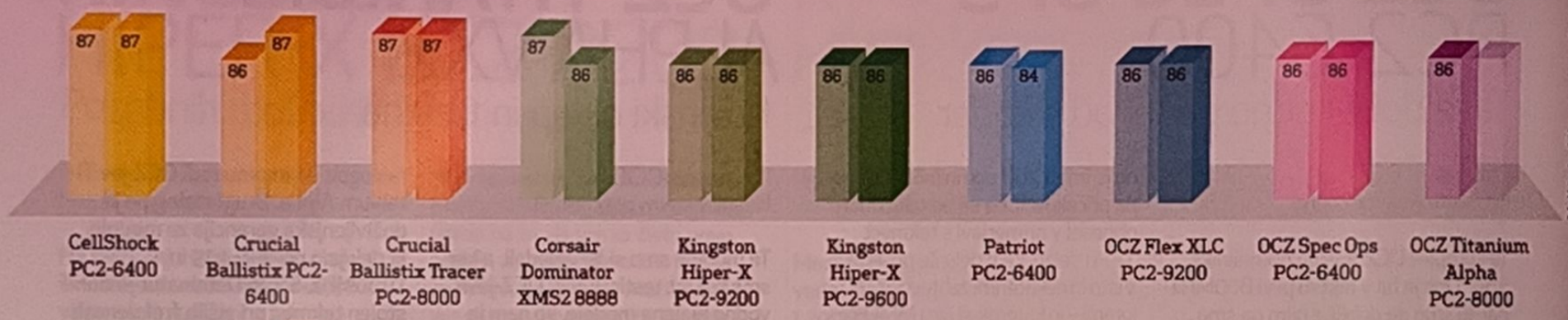
Razlaga rezultatov

Zmogljivostno se moduli na tokratnem supertestu ne razlikujejo veliko, kar smo tudi pričakovali. Naš Kentfield namreč sploh ni omejen s podatkovno širino pomnilnika. Rezultati v igrah so skoraj identični, kot lahko vidite v tabeli. Tisto, kar rezultati dokazujejo, pa je dejstvo, da je pomnilnik lahko s fino stabilen, ko je navit, a to pomeni, da je tudi hitrejši. Za manjših napak ali višjih oziro napačno nastavljenih latenc lahko delovanje sistema po na janju celo slabše.

Rezultati testov

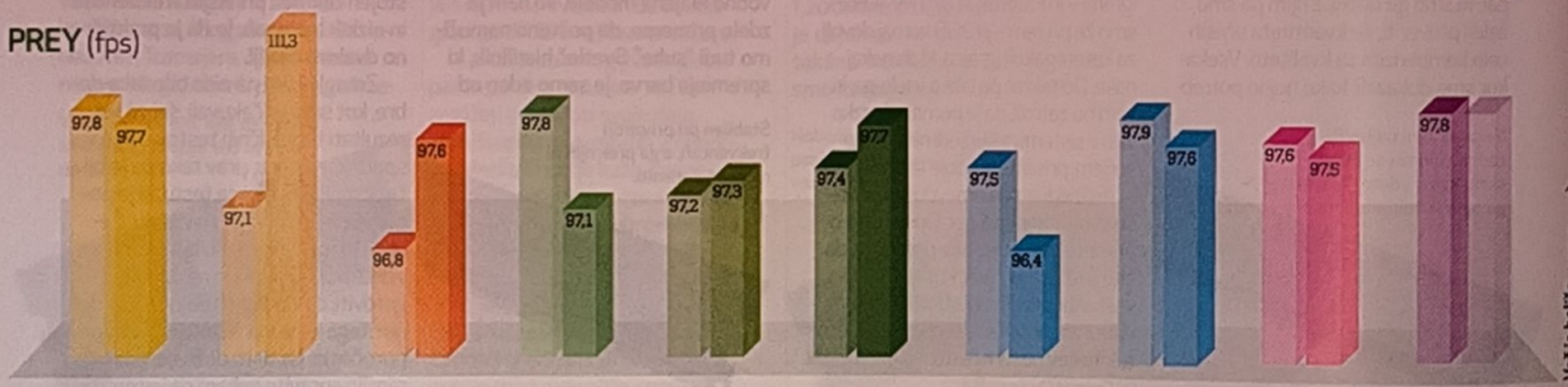
Pojasnjevanje kupa številk (temnejši deli grafov so rezultati po navijanju)

F.E.A.R. (fps)



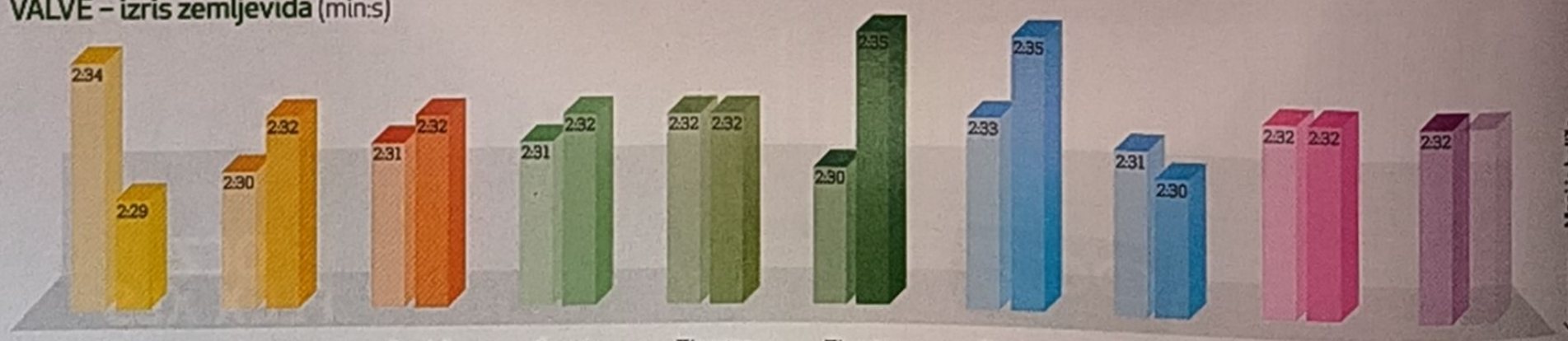
CellShock PC2-6400 | Crucial Ballistix PC2-6400 | Crucial Ballistix Tracer PC2-8000 | Corsair Dominator XMS2 8888 | Kingston Hiper-X PC2-9200 | Kingston Hiper-X PC2-9600 | Patriot PC2-6400 | OCZ Flex XLC PC2-9200 | OCZ Spec Ops PC2-6400 | OCZ Titanium Alpha PC2-8000

PREY (fps)



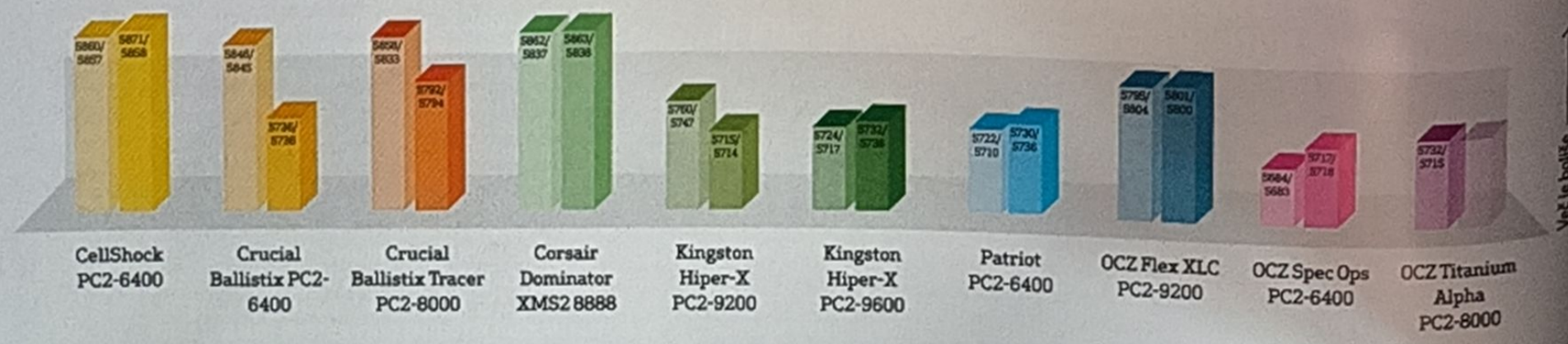
CellShock PC2-6400 | Crucial Ballistix PC2-6400 | Crucial Ballistix Tracer PC2-8000 | Corsair Dominator XMS2 8888 | Kingston Hiper-X PC2-9200 | Kingston Hiper-X PC2-9600 | Patriot PC2-6400 | OCZ Flex XLC PC2-9200 | OCZ Spec Ops PC2-6400 | OCZ Titanium Alpha PC2-8000

VALVE – izris zemljevida (min:s)



CellShock PC2-6400 | Crucial Ballistix PC2-6400 | Crucial Ballistix Tracer PC2-8000 | Corsair Dominator XMS2 8888 | Kingston Hiper-X PC2-9200 | Kingston Hiper-X PC2-9600 | Patriot PC2-6400 | OCZ Flex XLC PC2-9200 | OCZ Spec Ops PC2-6400 | OCZ Titanium Alpha PC2-8000

SiSoft Bandwidth (int/float:MB/s)



CellShock PC2-6400 | Crucial Ballistix PC2-6400 | Crucial Ballistix Tracer PC2-8000 | Corsair Dominator XMS2 8888 | Kingston Hiper-X PC2-9200 | Kingston Hiper-X PC2-9600 | Patriot PC2-6400 | OCZ Flex XLC PC2-9200 | OCZ Spec Ops PC2-6400 | OCZ Titanium Alpha PC2-8000

RAM	CELLSHOCK PC2-6400	CRUCIAL BALLISTIX PC2-6400	CRUCIAL BALLISTIX TRACER PC2-8000	CORSAIR DOMINATOR XMS2 8888	KINGSTON HIPER-X PC2-9200
PROIZVAJALEC	CellShock	Crucial	Crucial	Corsair	Kingston
NA SPLETU	www.cellshock.de	www.crucial.com	www.crucial.com	www.corsair.com	www.kingston.com
KAPACITETA	2GB	2GB	2GB	2GB	2GB
HITROST	800MHz	800MHz	1000MHz	1111MHz	1150MHz
PODATKOVNA ŠIRINA	6,4GB/s	6,4GB/s	8GB/s	8,89GB/s	9,2GB/s
CAS	4	4	5	4	5
RCP	4	4	5	4	5
RP	4	4	5	4	5
RAS	12	12	15	12	15
NAPETOST	2,2V	2,2V	2,2V	2,4V	2,35V
CENA	260€	319,40€	434,33€	620€	230,28€
OCENA	89	64	79	88	79

RAM	KINGSTON HIPER-X PC2-9600	PATRIOT PC2-6400	OCZ FLEX XLC PC2-9200	OCZ SPEC OPS PC2-6400	OCZ TITANIUM ALPHA PC2-8000
PROIZVAJALEC	Kingston	Patriot	OCZ	OCZ	OCZ
NA SPLETU	www.kingston.com	www.patriotmem.com	www.ocz.com	www.ocz.com	www.ocz.com
KAPACITETA	2GB	2GB	2GB	2GB	2GB
HITROST	1200MHz	800MHz	1,150MHz	800MHz	1,000MHz
PODATKOVNA ŠIRINA	9,6GB/s	6,4GB/s	9,2GB/s	6,4GB/s	8GB/s
CAS	5	5	5	5	4
RCP	5	5	5	5	4
RP	5	5	5	5	4
RAS	15	15	18	12	15
NAPETOST	2,35V	2,2V	2,35V	2,1V	2,3V
CENA	232,80€	175,80€	455€	215€	305€
OCENA	89	59	91	84	54

SLOVAR

CAS – Column Access Strobe Število ciklov, ki so potrebni za dostop do stolpca podakov.
RCD – Row to Column address delay Število cikloc med CAS in RAS za iskanje ene celice.
RP – Row Precharge Čas (v ciklih) med zapiranjem ene in odpiranje nove vrstice.
RAS – Row Access Strobe Minimalno število cikloc za dostop naslova vrstice. Ta proces je je pri DDR2 običajno veliko počasnejši kot pri DDR.

KLJUČNE KOMPONENTE

Osem igričarskih tipkovnic, ki jih bodo vaši prsti vzljubili

Naj kar takoj pojasnimo osnove: vse tipkovnice na tem testu imajo lastnosti, zaradi katerih jih lahko mirno priporočimo vsakomur, so pa vse namenjene posebej igralcem. V test smo vključili tudi eno smešno poceni (model PC Line), ker smo želeli videti, če vsi ostali znatno dražji modeli dejansko ponujajo toliko več, da je višja cena tudi upravičena. In odgovor je kategorični "da".

Tisto, kar smo ugotovili pri igranju z vsemi temi tipkovnicami, je, da je kratek hod tipk vsekakor dobra stvar. To je tudi glavni razlog, da sta tipkovnici Enermax Aurora in Hiper Special Edition dobili tako visoki oceni. Obe tipkovnici imata namreč sistem tipk, podoben tipkovnicam na notesnikih – obe sta odzivni, kar je odlično za hitro igranje, kljub dejstvu, da nimata kupa dodatkov.

To pa seveda ne pomeni, da ostale tipkovnice s tega testa niso vredne vaše pozornosti. Logitechova serija G in Razer Tarantula sta odlični tipkovnici, je pa slednja precej draga. Z-Boardov izdelek je mogoče en kup plastike, a je priložena programska oprema za makre preprosto neprekosljiva. Tako spet hodimo po živem pesku okusov, a smo si vseeno izbrali favorite... ◘ PCF

*Vse cene tipkovnic so okvirne

Kako smo testirali...

V bistvu je najboljši način za testiranje tipkovnic pošten deathmatch maraton. Spremljali smo splošno udobje pri igranju, odzivnost in funkcionalnost, oblikovanje in tudi uporabljene materiale.

1 HIPER HIPERCOMM

29,40€ (7.045,42 SIT)

Proizvajalec Hiper
Na spletu www.eclipse computers.com
Medijske tipke Da
Vozlišče Ne
Avdio izhodi Ne
Osvetljene tipke Ne
Brezžična Ne

Hipercommu smo želeli dati najvišjo oceno, ker gre za najceno tipkovnico s tono dodatnih funkcij. Premislili smo si po ugotovitvi, da ni za vsakogar, saj so smerne tipke precej stisnjene in zato bo marsikdo potreboval kar nekaj časa, da se je navadi. Ohišje iz brušenega aluminija je prava poslastica za oči, tipke s kratkim hodom so izjemno odzivne, dodatne medijske tipke na vrhu tipkovnice pa so uporabne. Izjemno srčkana tipkovnico, ki stane le 30 evrov.

PCFormat Ocena 87

2 LOGITECH G11

52,95€ (12.688,94 SIT)

Proizvajalec Logitech
Na spletu www.logitech.co.uk
Medijske tipke Da
Vozlišče Da
Avdio izhodi Ne
Osvetljene tipke Da
Brezžična Ne

G11 je v bistvu G15 brez zaslona LCD, če se malce razgledate po trgovinah, pa jo lahko dobite za kar 40 evrov manj kot G15. Na tipkovnici je isti nabor 56 programirljivih tipk, sama tipkovnica je modro osvetljena, na voljo je pa tudi "igričarski način", ki igrah onemogoči vse tipke za aktivacijo funkcij v XP (na primer Sticky Keys – uf!), tako da vas med streljanjem res nič ne more zmotiti. Edina lastnost, ki je G11 ni podedovala od G15 in nam je bila precej všeč, je bilo gumirano mat ohišje.

PCFormat Ocena 85

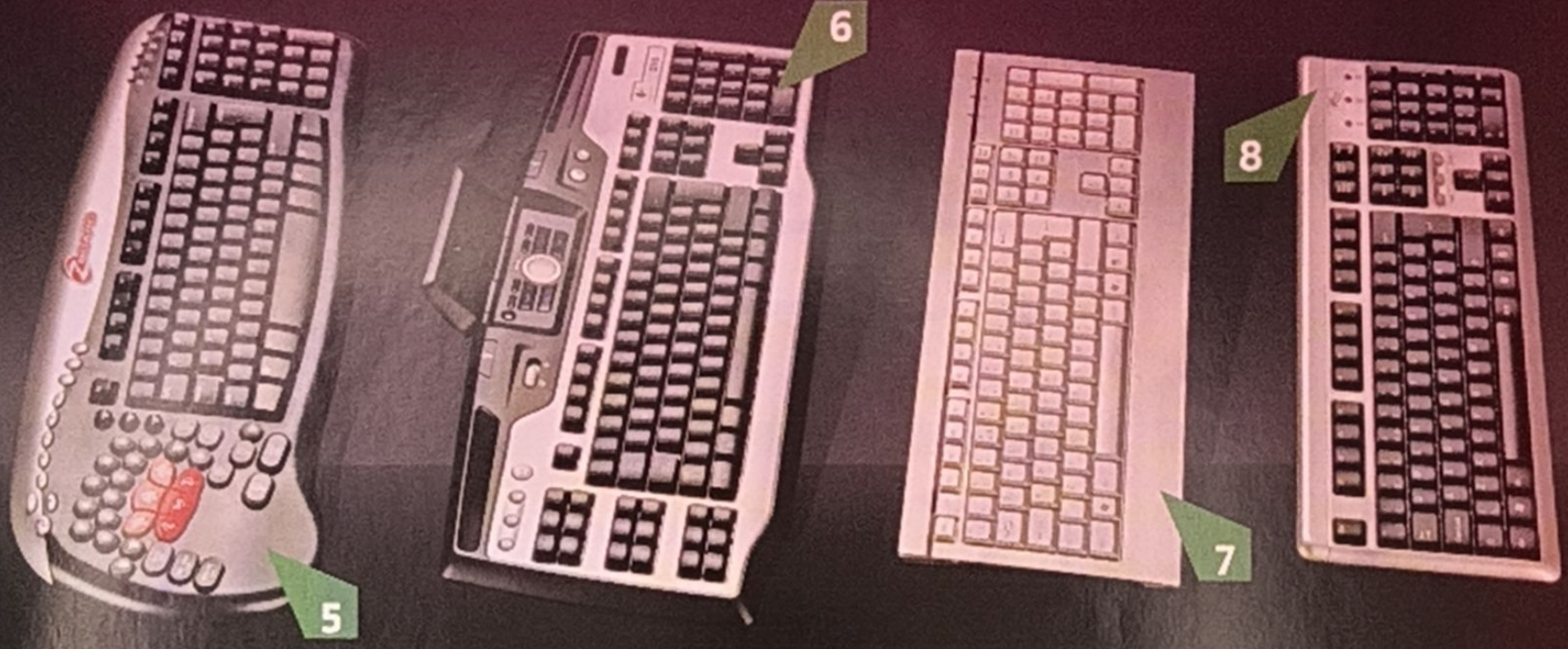
3 WIRELESS COMFORT KEYBOARD

69,15€ (16.571,00 SIT)

Proizvajalec Microsoft
Na spletu www.microsoft.com
Medijske tipke Da
Vozlišče Ne
Avdio izhodi Ne
Osvetljene tipke Ne
Brezžična Da

Če ste že dolga leta pripadnik brigade WSAD, potem bo preskok na eno od Microsoftovih "udobnih" tipkovnic kar pošteno presenečenje. V prvih nekaj igrah *Quake IV*, ki smo jih odigrali na tej tipkovnici, smo bili pošteno nerodni zaradi nenavadno oblikovanih tipk. Po nekaj urah pa nas je počivalo za zapestja prav očaralo. Škoda le, da tipkovnica ni tako odzivna, kot bi želeli.

PCFormat Ocena 72



ODLIČEN PCFormat IZDELEK

4 RAZER TARANTULA

125€ (29.955,00 SIT)

Proizvajalec Razer
Na spletu www.nevatech.co.uk
Medijske tipke Da
Vozlišče Da
Avdio izhodi Da
Osvetljene tipke Delno
Brezžična Ne

Ta svetleča črna luksuzna tipkovnica je prav italijanski gospodič na testu. Vse, od zrcalno pološčenega ohišja do nežno utripajočega modrega Razerjevega logotipa, prav izžareva šarm. Tako kot Enermax Aurora, tudi ta tipkovnica služi tudi kot vozlišče USB z dvojimi vrati in ima avdio izhode. Medijske in programirljive tipke le še začinijo ponudbo, a za krepko več kot sto evrov (OMFG in tako naprej) bi konec koncev tudi pričakovali kak dodatek. Morda ZLATO URO?

PCFormat Ocena 73

5 Z-BOARD MERC

38,25€ (9.166,23 SIT)

Proizvajalec Ideazon
Na spletu www.zboard.com
Medijske tipke Da
Vozlišče Ne
Avdio izhodi Ne
Osvetljene tipke Ne
Brezžična Ne

Najbolj zanimiva je bizarna izrastlina s kupom tipk na levi strani, vsem tem bradavicam pa lahko s programsko opremo *ZEngine* dodelite kup funkcij. Omenjeni program je eden najzmogljivejših programov za prilagajanje funkcij tipkam, kar smo jih kdaj videli, tako da določanje gumba za hitro opremljanje z granatami ali spuščanje čudnih zvokov še nikoli ni bilo tako zabavno. Premehke in cenene tipke, ki ne dajejo dobrega občutka, pokvarijo celotno izkušnjo.

PCFormat Ocena 71

6 LOGITECH G15

73,55€ (17.625,52 SIT)

Proizvajalec Logitech
Na spletu www.logitech.com
Medijske tipke Da
Vozlišče Da
Avdio izhodi Ne
Osvetljene tipke Da
Brezžična Ne

G15 obljublja ogromno. 18 programirljivih tipk, ki jih lahko programirate v treh načinih, skupno pomeni kar... (na tem mestu smo si sneli nogavice, da smo lahko pošteno zračunali) 54 funkcij! Verjetno. Z medijskimi tipkami in več prefinjene modre osvetljave, kot jo premore Gregorjeva spalnica, tipkovnica deluje prav slastno. Je pa draga, za povrh pa obstaja izjemno malo vtičnikov, ki omogočajo izkoriščanje zaslona na tipkovnici. G11 je boljša izbira, pravimo mi.

PCFormat Ocena 67

7 ENERMAX AURORA

85,30€ (20.441,29 SIT)

Proizvajalec Enermax
Na spletu www.scan.co.uk
Medijske tipke Ne
Vozlišče Da
Avdio izhodi Da
Osvetljene tipke Ne
Brezžična Ne

To je cylonski prestreznik med tipkovnicami. Ohišje je iz finega brušenega aluminija (tipke so plastične), tako da lahko s to tipkovnico obglavite odraslega moškega, ne da bi ta sploh opazil, da mu manjka kak del telesa. Tako kot Hiper Hipercomm, ima tudi Aurora tipke, ki spominjajo na tipkovnice na notesnikih, ki jih imamo tako radi, ker so odlične za igranje. Res je, da ni najcenejša tipkovnica na trgu in da nima medijskih tipk, a bo vsem, ki se odločite zanjo, dolgo dobro služila.

PCFormat Ocena 88

8 PC LINE PCL-SK1

10,30€ (2.468,29 SIT)

Proizvajalec PC Line
Na spletu www.pcworld.com
Medijske tipke Ne
Vozlišče Ne
Avdio izhodi Ne
Osvetljene tipke Kje pa
Brezžična Ne

To je najcenejša tipkovnica, ki smo jo lahko na hitro našli, in je ceni primerno cenena. Na dodatke lahko kar takoj pozabite, razen nekaj gumijastih gumbov za zagon aplikacij, same tipke pa so grozljivo plastične. Zagreti igričarji se prav gotovo ne boste odločili za tipkovnico s tako dolgim hodom tipk, pri PC Line pa se prav tako niso ravno zavzeli za odzivnost njihove najcenejše tipkovnice. Če pa res želite kupiti najcenejšo tipkovnico, vas lahko potolažimo vsaj s tem, da dela.

PCFormat Ocena 54

Naslednji mesec: Ostali bomo ledeno hladni z najnovejšimi hladilniki za procesorje

Je prišel čas za slovo od Flasha?

Pomnilnik PRAM

Operacijski sistemi XP/Vista
Platforma PC

IZID/KONEC LETA 2007

Vprašanje: Ali v prihodnosti ni prostora za pomnilnik Flash? Predstavljamo vam odlično alternativo

Pojavil se je iznenada, danes pa je pomnilnik Flash povsod. Kar poglejte malo naokoli. Najdete ga v predvajalnikih MP3, telefonih, napravah GPS, digitalnih fotoaparatih, dlančnikih - vzemite v roke poljubno tehnološko igračko in velika možnost je, da se v njeni notranjosti skriva Flash. Morda malo pretiravamo, ampak ne zelo. Ne pozabite denimo na pogone USB ali na zanimivo tehnologijo Robson, ki smo jo predstavili v 60. številki revije *PCFormat*. Čudno je torej, da nekateri poznavalci na Flash gledajo kot na nazadnjaško tehnologijo.

Flash ima dve veliki težavi. Je počasen, poleg tega pa obstaja zgornja meja, kolikokrat lahko nanj zapišete podatke, preden ga začne mučiti Alzheimerjeva bolezen. Na srečo obstaja vrsta ovinkov okoli tehnoloških pomanjkljivosti, ki uporabljajo specifične algoritme za razpršeno pisanje po celotnem pomnilniku. Tudi hitrost delovanja se zadnje čase dviguje, čeprav je zadeva še vedno milijonkrat počasnejša od DRAM-a. Pozitivne lastnosti pomnilnika Flash so, da je izjemno poceni, ne potrebuje stalnega napajanja, da obdrži podatke, in ima veliko kapaciteto glede na svoje dimenzije.

Brez strahu

A ne skrbite preveč - skupina ravno tistih poznavalcev, ki Flash zavračajo, že razvija njegov nadomestek: pomnilnik, ki deluje na osnovi spremembe faze, veliko obeta. Prvi testi so celo tako obetavni, da nas ne bi čudilo, če bi tovrstni pomnilnik popolnoma pokopal Flash in se spravil celo na trde diske in DRAM na poti do popolne svetovne dominacije.

Pomnilnik na osnovi spremembe faze ("phase-change memory", kar bi lahko krajšali kot PCM ali PRAM) ima v rokavu vsaj dva aduta - je bistveno hitrejši od Flasha, poleg tega pa tudi ni tako nagnjen k pozabljanju stvari. IBM, Macronix in Qimonda so sestavili prototip celice na osnovi spremembe faze, ki deluje kar 500-krat hitreje kot Flash in zahteva polovico toliko energije za operacijo zapisovanja.

Zavezništvo z IBM-om na čelu pa ni edino veliko ime, ki želi spraviti pomnilnik na osnovi spremembe faze v javnost; Samsung se ukvarja s tehnologijo že od leta 2003, Intel pa je pred kratkim predstavil 128MB modul PRAM, ki ga je zasnoval skupaj s podjetjem STMicroelectronics. Zdi se tudi pošteno, da je zraven tudi Intel, saj je Gordon Moore, soustanovitelj Intela in oče znamenitega Moorovega zakona, objavil raziskave o tehnologiji pomnilnika, ki deluje na osnovi spremembe faze, že davnega leta 1970.

Počasen začetek

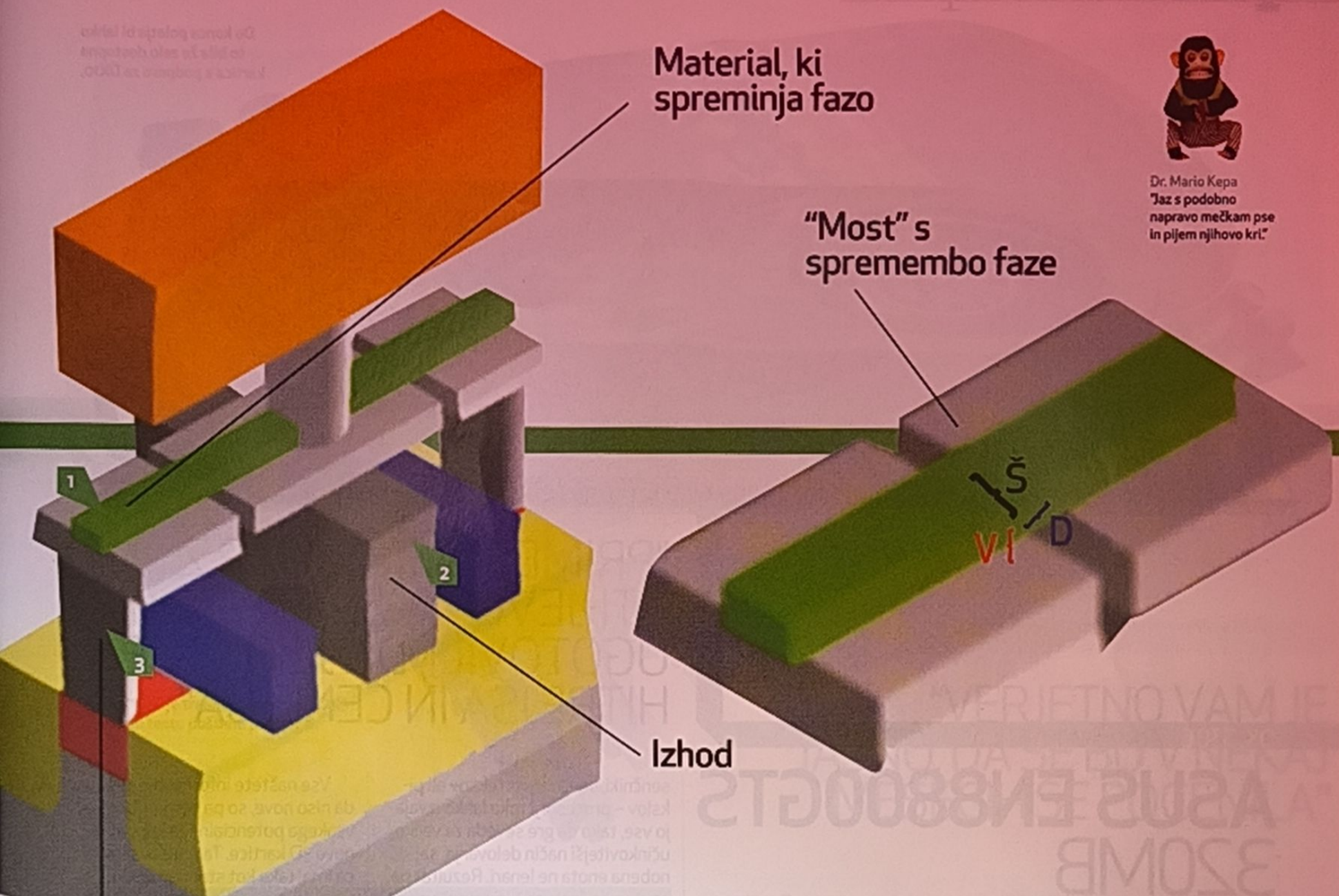
Očitno je tehnologija še v povojih, a ogromen potencial je jasno viden. Poleg tega, da lahko popolnoma izpodrine Flash, lahko s svojo dodatno hitrostjo in vzdržljivostjo uspe tudi na številnih drugih področjih - navsezadnje lahko gre tudi za popolno alternativo trdim diskom. Majhnost tovrstnega pomnilnika bi lahko končno uresničila tudi vizijo PC-ja na čipu. Kar recite, da smo nori sanjači, ampak možnost, da bi v trenutku vlopili ali izklopili računalnik, je vse bliže uresničitvi. ¤ PCF

Vista in pomnilnik Flash

Morda je videti, kot da je prihodnost Flasha precej mračna, ampak zahvaljujoč Visti se je temu pomnilniku znatno podaljšala življenska doba. Vtaknite v računalnik pogon Flash in Microsoftov nov operacijski sistem vam bo ponudil, da omogočite možnost ReadyBoost. Gre za tehnologijo predpomnilnika, s katero lahko pospešite določene klice tudi do 10-krat. Flash je v bistvu počasnejši kot trdi disk pri zaporednem branju in pisanju, zato so ti klici sicer še vedno na koncu preusmerjeni na trdi disk.

Morate pa izpolniti kar nekaj pogojev, da vam Vista ponudi možnost ReadyBoost - potrebujete vsaj 240MB prostora na pogonu Flash, dostopni čas mora biti manj kot 1 ms, hitrost zapisovanja mora biti 1,75MB/s, hitrost branja pa 2,5MB/s. Seveda bo pomnilnik PRAM zlahka izpolnil te pogoje.

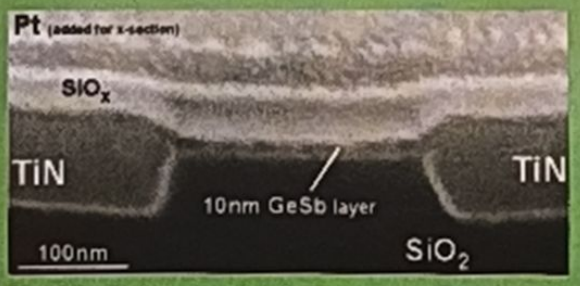
"Deluje kar 500-krat hitreje kot Flash in zahteva polovico toliko energije za zapisovanje"



Dr. Mario Kepa
"Jaz s podobno napravo mečkam pse in pijem njihovo kri."

Kako deluje...

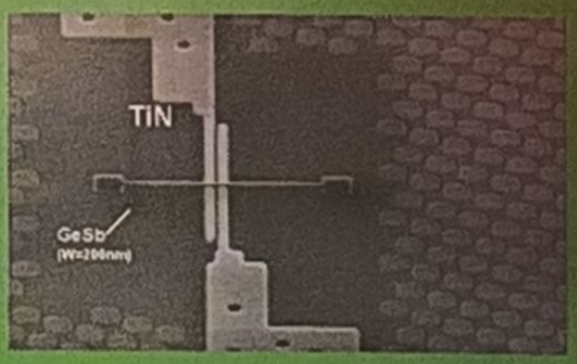
Pomnilnik na osnovi spremembe faze uporablja majhen del polprevodnega materiala, v našem primeru germanijevega antimona (1), ki lahko hitro preklaplja med dvema stanjema ali fazama. Kristalizirana faza ima zelo nizko upornost in zato podpira električni tok, medtem ko ima amorfno stanje veliko višjo upornost in učinkovito blokira tok. Preostali del pomnilniške celice je izdelan kot tradicionalni tranzistor, vključno z izhodom (2) in vhodom (3). Z dovodom toplote do materiala, ki se takoj zatem hitro shladi, se material postavi v amorfno stanje (logična "0"). Če se material shladi 10ns počasneje, se postavi v kristalizirano stanje (kar je logična "1").



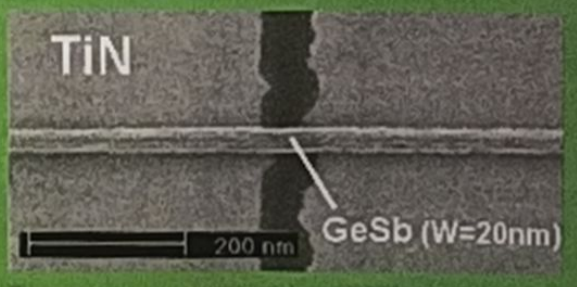
Ob takih slikah smo srečni, da nismo prespali predavanj fizike v srednji šoli. Če slučajno niste opazili, je ta zadeva zelo majhna.

Manjše je boljše

Znano je dejstvo, da morajo proizvajalci kar naprej fizično zmanjševati svoje procesorje, da bi lahko tako vzdrževali visok tempo napredka na tem področju. Manj znano pa je dejstvo, da običajno pot utira razvoj tehnologije izdelave pomnilnika - Intel je že predstavil 45nm proizvodni proces, tako da je najprej ustvaril pomnilniško celico. Proizvajalci pa hitro prihajajo do skrajnih meja pri izdelavi pomnilnika DRAM in Flash, zato je toliko bolj neverjetno, da prototip pomnilnika PRAM meri zgolj 3x20nm - to je manjše od trenutno najmanjšega pomnilnika Flash.



Vi, v zadnji vrsti, ne klepetajte, te zadeve so lahko zelo pomembne. Morda bo od tega znanja nekoč odvisno vaše življenje...



Za vas ne vemo, ampak naš dan ne bi bil popoln, če si ne bi ogledali kopice nerazumljivih slik, posnetih z elektronskim mikroskopom.

Do konca poletja bi lahko to bila že zelo dostopna kartica s podporo za DX10.

"PRIMERJALI SMO JO Z ATI-JEVO X1950XTX IN UGOTOVILI, DA JE OD NJE HITREJŠA IN CENEJŠA"

OK. 330€/ GRAFIČNA KARTICA ZA DX10

ASUS EN8800GTS 320MB

Prva cenovno dostopna kartica za DX10? Hej, pa res, to sploh ni šala!

OSNOVNI PODATKI
Cena Ok. 330€ (79.081,20 SIT)
Na spletu www.asus.com
Frekvenca 3GHz
Predpomnilnik 4 x 1MB
Podnožje F (1207-pin LGA)

NVidiina serija grafičnih kartic 8800 že od izida stalno dokazuje, da je nova paradigma za grafične kartice višjega razreda. Glede na to, da kartice dosegajo neverjetno število slik v sekundi v še tako zahtevnih igrah, gre za izdelek, ki bi moral biti na vrhu seznama želja vsakega igričarja, ki da nekaj nase. A kaj, ko so te kartice tako božjastno drage. Prav zato je ta nova izvedba s 320MB pomnilnika izjemno privlačna – stane le nekaj več kot 320 evrov, kar pomeni, da gre za cenovno izjemno privlačen vstop v pisan novi svet DX10.

nVidiin 8800GTX je zavrgel stari sistem cevovodov za obdelavo pikslov in namesto njega predstavil procesor G80 s popolnoma novo arhitekturo. Prejšnje izvedbe grafičnih procesorjev so imele namenske cevovode za specifična opravila, tako da so nekateri cevovodi zehali, medtem ko so se drugi pretirano potili. Takšno delovanje je seveda dokaj neučinkovito in povzroča ozka grla.

Arhitektura G80 je bila v razvoju dolgih osem let. To seveda dokazuje napredno razmišljanje strokovnjakov pri nVidii, istočasno pa je tudi dokaz, da so grafične kartice za DX9 v osnovi samo nekoliko bolj prefinjene izvedbe zelo stare arhitekture. Z G80 je nVidia predstavila procesorje toka. Ti so v bistvu prilagodljive komponente grafičnega procesorja, ki se lahko spoprimejo s kakršnimkoli grafičnim procesiranjem, ki je v danem trenutku potrebno. Geometrijski senčniki, senčniki verteksov ali pikslov – procesorji toka lahko izvajajo vse, tako da gre seveda za veliko učinkovitejši način delovanja, saj nobena enota ne lenari. Rezultat pa so seveda fantastične zmogljivosti v primerjavi s še tako dobrimi karticami za DX9, z razvojem novih gonilnikov Forceware pa bi se zmogljivosti naj še dodatno izboljšale. Prvak serije, 8800GTX, ima kar 128 procesorjev toka, različici GTS s 640 in 320MB pa jih imata po 96.

Hočemo igre za DX10!

Najbolj pomembno pri tem pa je, da so nove kartice razvite z Visto – konkretneje z DX10 – v mislih. V času nastajanja tega prispevka DirectX 10 še vedno ni na voljo za komercialno testiranje, kaj šele, da bi bil dejanska komponenta novega operacijskega sistema. Tudi če bi bil, bi bilo možnosti težko testirati, saj na trgu ni nobenih iger za DX10. Zmogljivosti G80 z DX10 so trenutno torej popolna neznanka. Niti najmanj pa ne dvomimo, da se bo v novih testih prav tako dobro odrezal. Pri tem ne smemo pozabiti niti dejstva, da ATI-jev prispevek grafiki DX10, tako opevani R600, še vedno ni pristal na trgu. Vojna za prevlado v DX10 tako še zdaleč ni končana. V bistvu bi lahko celo rekli, da se sploh še ni začela.

Vse naštete informacije seveda niso nove, so pa pomembne za vsakega potencialnega kupca nove 3D kartice. Ta Asusova kartica ima, tako kot standardni GTS s 640MB, 96 procesorjev toka, a pol manj pomnilnika. To seveda nekoliko zniža zmogljivosti kartice. Arhitektura G80 ima namreč zelo intimen odnos z grafičnim pomnilnikom, saj se nanj zanaša na popolnoma drugačen način kot procesorji na karticah za DX9. Rezultat tega so seveda nižje zmogljivosti v primerjavi z zajetnejšim GTS-jem, največja razlika med karticama pa je seveda cena, saj tale kartica nedvomno spada v srednji razred, česar za zmogljivejši GTS ne bi mogli trditi.

Čeprav ne dosega zmogljivosti večje sestre, pa tale kartica vseeno ni kakšna počasnela. Primerjali smo jo z najboljšo kartico, ki jo ATI v tem trenutku ponuja, X1950XTX, in ugotovili, da je hitrejša v večini testov, pa še cenejša je. Zmogljivosti v opravilih, ki zahtevajo veliko senčenja, niso vprašljive, saj v *Oblivionu* in *3DMarku06* pošteno porazi X1950XTX (rezultati so v tabeli na sosednji strani). Razlike v *Company of Heroes* niso ravno velike, a se Radeon v igri zelo očitno precej bolj muči za tako majh-

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

8800GTC je trenutne kartice za DX9 na tem testu pošteno premagal.

"VERJETNO VAM JE JASNO, DA SE BO V NEKAJ MESECIH ŠE POCENILA"

Kako se torej obnese?

V *Oblivionu* se tale 8800GTS 320MB obnese znatno bolje od kartic za DX9, v *Company of Heroes* pa so rezultati precej izenačeni. Veliki test, ki ga kartica še mora opraviti, pa so zmogljivosti v DX10. Kakor hitro se bodo pojavile prve igre, vam bomo posredovali rezultate.

Rezultati testov (Testni računalnik: Core 2 Duo EE2,93GHz; 2GB Super Talent DDR2 1066; ASUS P5BE-Plus (Intel 965))

	ASUS 8800GTS 320MB	ATI X1950XTX 512MB
3DMark 06		
HDR 1.280x1.024	8.697	6.737
HDR 1.680x1.050	7.864	6.047
COMPANY OF HEROES		
Visoka, 1.280x1.024	88fps	89fps
Visoka, 1.680x1.050	61fps	62fps
OBLIVION		
Srednja, 1.280x1.024	57fps	31fps
Visoka, 1.680x1.050	41fps	43fps

Večina rezultatov je število slik v sekundi v igrah. Višja številka je seveda boljša.

no razliko. Predvidevamo, da gre za posebnost procesorjev toka na G80 in njihovo sodelovanje z VRAM-om. Kartica ima namreč isto število procesorjev toka kot GTS s 640MB, le da pol manj pomnilnika znatno vpliva na zmogljivosti. Med dejanskim igranjem pa ena sama slika v sekundi manj še zdaleč ni opazna.

Bitka naslednje generacije

Pravzaprav gre za izjemno privlačno kartico. In če ima kartica že ob izidu ceno 330€, vam je verjetno popolnoma jasno, da se bo v nekaj mesecih še pocenila. Konec poletja bo prav gotovo cenejša za kar nekaj odstotkov, do takrat pa bo na trgu že tudi ATI-jevo jedro R600, ki bo še dodatno začinilo cenovno bitko. Ta trenutek pa je ta GTS s 320MB v bistvu enako dober kot najboljša ATI-jeva kartica za DX9.

Drugi adut te kartice je seveda dejstvo, da je združljiva z DX10. Kot smo že večkrat povedali, nihče točno ne ve, kaj to sploh pomeni. Seveda bo lahko poganjala *Crysis*, *Bioshock* in ostale slaščice za DX10, ki so visoko na seznamu naših želja, ne vemo pa še, če bo dejansko dovolj zmogljiva, da bodo omenjene igre zablestele v vsej svoji veličini.

Če iščete novo grafično kartico, pa nimate dovolj denarja, da bi ga lahko kar tako metali stran za pošasti visokega cenovnega razreda, pa je tale GeForce trenutno najboljša izbira. Čas kartic visokega razreda za DirectX 9 je mimo. Še pomembnejša informacija pa je, da so novi gonilniki Forceware za Visto že zdaj precej dobri, kar pomeni, da je za igranje z DX9 v Microsoftovem najnovejšem operacijskem sistemu čisto dovolj. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Pripravljena na DX10
- Cena je ugodna
- Zmogljiva kot kartice DX9 višjega razreda
- Ni tako zmogljiva, kot smo upali

Dostojna kartica srednjega razreda, ki vas bo spremljala skozi prvo leto iger za DX10.

88

OK. 300€/19-PALČNI MONITOR

LG FLATRON FANTASY RING

Preveč lep za vsako mizo

OSNOVNI PODATKI
Cena Ok. 300€ (71.892,00 SIT)
Velikost 19 palcev 4:3
Ločljivost 1.280x1.024
Kontrastno razmerje 2.000:1
Svetilnost 300cd/m²

Razumite nas - zaradi okolja, v katerem delamo, je popolnoma nemogoče, da bi lahko opisali napravo, ki ima v svojem imenu besedi, kot sta "fantasy" in "ring", ne da bi najprej popadali po tleh od smeha. Kljub čudaškemu imenu pa je LG L1900R dober monitor.

LG-jeva serija Fantasy je bila razvita zato, da bi v svet domačih računalnikov vnesla nekaj modnega duha. Zaradi lepega ohišja, minimalističnih gumbov in rdečega svetlečega kroga nas ne bi čudilo, če bi ta monitor dal veto na kakršnokoli novo ozadje za namizje. Bil bi zločin, če bi z Bliss Hill oskrunili nekaj tako umetniškega.

Tudi sam zaslon ni slab. Svetla in odzivna slika z ločljivostjo 1.280x1.024 pomeni, da se monitor dobro obnese v deathmatchu v še tako temačni strelski igri. Priznamo pa, da bi za idealen videz LG moral monitor opremiti še s svetlečim premazom za zaslon, ki bi se skladal z ohišjem, v katerega je stlačen L1900R, še posebej za takšno ceno.

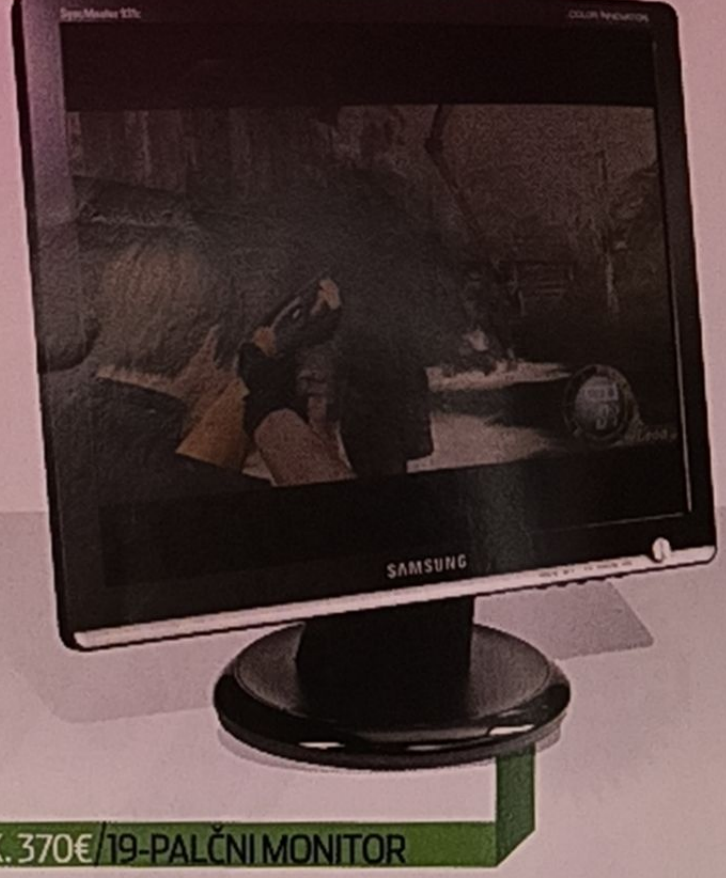
LG-jev novi monitor je torej robusten in lep dodatek za domači računalnik, in če že nameravate investirati nekaj več denarja v napravo, v katero boste kar nekaj ur dnevno upirali oči, se lahko ob nakupu tega monitorja obremenjujete samo z dejstvom, da bodo ob njem vsi ostali kosi opreme videti čudno in grdo. Če je vaš računalnik dovolj lep, da se bo skladal z L1900R, potem se vložek splača. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Odlično oblikovanje
- Dobra svetilnost
- Visoko kontrastno razmerje
- Dokaj drag

Je lep in zmogljiv, a bo poleg njega sam računalnik grd na pogled, če niste dobro izbrali ohišja.

86



OK. 370€/19-PALČNI MONITOR

SAMSUNG SYNCMASTER 931C

Visoka cena za lepe barve

OSNOVNI PODATKI
Cena Ok. 370€ (88.666,80 SIT)
Velikost 19 palcev 4:3
Ločljivost 1.280x1.024
Kontrastno razmerje 2.000:1
Svetilnost 250cd/m²

Kaj je to? 19-palčni monitor, ki stane še več kot umetnina v sosednjem opisu? Za dodaten denar ne boste dobili svetlečega rdečega kroga, temveč Samsungovo novo osvetlitev zaslona, ki je zasnovana tako, da so barve bolj žive. Vprašanje pa je, če tudi res deluje.

No... deluje. Ko smo Samsungu ob bok postavili standarden 19-palčni monitor, smo opazili, da so barve na Syncmastru 931c res bolj bogate, a razlika žal ni osupljiva. V bistvu sploh ne boste opazili razlike, če nimate dveh monitorjev. Moramo pa povedati, da je bela na tem monitorju tako nebeška, da bi še Persil jokal v prvem kotu.

Syncmaster 931c lahko brez težav postavi nogo v vrata 21. stoletja, saj razkriva vse tiste umazane packe, za katere drugi proizvajalci brez sramu upajo trditi, da so bele barve.

Poleg bolj živih barv in boleče bele lahko še povemo, da je ta monitor odziven in svetel, tako da se odlično obnese v modernih temačnih igrah. Pa še na pogled je prav lep.

Res pa je, da je monitor precej drag za zadevo z zaslonom ločljivosti 1.280x1.024. Pri samem Samsungu sicer zatrjujejo, da je monitor namenjen sladokuscem, a če se v prostem času ne ukvarjate z grafičnim oblikovanjem, pri katerem bi potrebovali izjemno barvno natančnost, dobro razmislite, če se vam nakup splača. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Odlična reprodukcija barv
- Privlačen videz
- Visoka odzivnost
- Zažgal vam bo denarnico

Nihče ne trdi, da ni lep, a je prekleto drag za 19-palčni monitor s takšno ločljivostjo.

84

Vir japonske kvalitete

Barvne brizgalne multifunkcijske naprave

DCP 330C

DCP 540CN
Samodejno podajanje dokumentov

Barvno tiskanje/skeniranje/kopiranje/center za zajem fotografij

At your side.

brother®

www.brother.com

LANCom COMPUTERS

ZASTOPSTVO IN DISTRIBUCIJA: LANCom d.o.o. • Tržaška 63 • Maribor
telefon: 01/24 27 350 • 02/33 00 330 • info@lancom.si • www.lancom.si

© 2007, Brother International Austria, GmbH

OK. 160€/POCENI 3D KARTICA

SAPPHIRE X1950GT

Jedro X1950 se odpravi v poceni vode in medtem zgubi še nekaj odvečne maščobe. Morda celo preveč...

Meritve	Sapphire X1950GT	EVGA 7900GS
3DMark06, 1.280x1.024, HDR	4.665	4.771
CoH, 1.280x1.024, srednja	56FPS	47FPS
Oblivion, 1.280x1.024, srednja	25FPS	25FPS

OSNOVNI PODATKI

Cena Ok. 160€ (38.342,40 SIT)
Na spletu www.sapphiretech.com
Vmesnik PCI-Express x16
Frekvenca jedra 500MHz
Frekvenca pomnilnika 1.200MHz
Pomnilnik 256MB GDDR3
Cevovodi 12 (36 senčnikov pikslov)

Stopimo za trenutek v sobo, ki je popolnoma izolirana od realnosti [A spet govorimo o Mrazovi dnevni sobi? - Urednik] in pozabimo, da kartica 8800GTX sploh obstaja. ATI-jev Radeon X1950XTX je bil zajeten grafični obrok, ki je ponujal takšne zmogljivosti v igrah s podporo za DX9, da krona DirectX 9 zasluženo še vedno čepi na njegovi silicijevi glavi. V primerjavi z XTX je tale X1950GT samo majcen poganjek z velikega drevesa jedra X1950. Ima le 12 cevovodov za obdelavo pikslov - XTX jih ima 16 -, grafični procesor pa je za 150MHz počasnejši od večjega brata, ki tiktaka pri 650MHz, tako da gre za pošteno oguljeno jedro. Po vseh pričakovanjih so tudi zmogljivosti temu primerno nižje.

Z zahtevano ceno, ki znaša krepko manj kot 200€, spada ta kartica v isti cenovni razred kot nVidiin 7900GS, cenejšo izvedbo kartice 7900GTX. Torej je namenjena širokim množicam, saj je večina uporabnikov PC-jev še vedno mnenja, da vsekakor ni nujno odšteti 400€ in več za spodobno grafično kartico. Mi pa smo tiste vrste igralci, ki veliko damo na zmogljivosti, zato seveda zahtevamo več. 7900GS je na trgu že več kot pol leta, zato se nam ne zdi, da bi potrebovali še eno 3D kartico, ki bi zapolnjevala isto cenovno nišo.

Zmogljivostno je X1950GT skoraj identičen kot 7900GS, v *Company of Heroes* (pokukajte v tabelo z rezultati) pa je celo znatno počasnejši. Parčkanje kartice v CrossFire je nesmiselno, saj lahko za ceno dveh kartic dobite že X1950XTX, ki bo znatno bolje poganjal igre in, kar je še bolj pomembno, bo to počel pri višjih ločljivostih. X1950GT se namreč res dobro počuti samo pri 1.024x168 in 1.280x1.024, kar je popolnoma dovolj za 17- ali 19-palčni monitor, a pri teh ločljivostih zmogljivosti niso ravno briljantne, tako da se je potrebno za res hitro delovanje odpovedati kar nekaj vizualnim priboljškom. Moti nas tudi dejstvo, da je kartica precej glasna, kar je za izdelek nižjega razreda že skoraj nedopustno. Če smo čisto iskreni, takšnega napada na naša ušesa ne bi več prenašali niti od kartice višjega razreda.

Razen 7900GS je X1950GT torej kartica višjega razreda med poceni izdelki, vseeno pa gre za prepozen poskus - 7900GS isto počne že kar nekaj časa, tako da o nakupu razmišljajte samo, če nadgrajujete denimo integriran grafični čip. Če sanjate o znatno višjih zmogljivostih za le malenkost višjo ceno, raje kupite veliko, veliko boljši X1950 Pro. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Spodobna cena
- Precej dobra poceni kartica, a je...
- ... enako dobra kot 7900GS
- PREGLASNA!

Konkurence ne uspe premagati, zato je X1950GT daleč od tega, da bi bil nujen nakup.

69

NAVIGACIJA/GPS

Garmin Zumo 550

Cena 849,00€ (203.454,36 SIT)
Proizvajalec Garmin
Na spletu www.geoset.si, www.garmin.si

Naprave GPS so tiste vrste zadeva, brez katere lahko brez težav živite, dokler je prvič ne preizkusite. Ko pa enkrat dojamete, kako čudovito uporabna je, boste brez nje izgubljeni kot krt v hladilniku. Ko se boste bližali neznanemu križišču, boste podzavestno začeli pričakovati, da vam bo prijeten ženski glas dahnil na uho: "Čez 50 metrov zavijte levo."

Kaj torej ponuja Zumo, priznanega podjetja Garmin? Njegova posebnost je, da je bil zasnovan z motoristi v mislih. S pomočjo posebnega nastavka ga boste zlahka pritrdili na motor (seveda ga lahko pritrdite tudi na vetrobransko steklo avtomobila), njegovo ohišje je zelo robustno in odporno na vse, kar lahko mati narava pošlje v njegovi smeri, na dotik občutljiv zaslon z ostro sliko pa se ne bo branil orokavičene roke. GPS brez zemljevidov je kot radio brez zvočnikov, zato boste ob nakupu dobili prednaložene zemljevide zahodne Evrope. Njihova natančnost je odlična, tako da boste v vseh malo večjih mestih lahko poiskali tudi hišno številko. Tu in tam manjka kakšna makadamska cesta, a to je povsem razumljivo.

Navodila za vožnjo boste brali in poslušali v slovenščini, kar je velik plus. Minus je, da je bil prevajalec precej površen in je pustil kar nekaj gesel v menijih v angleščini, celo smer "zahod" na zemljevidih je ostala poimenovana "West".

Zumo se kljub temu odkupi s predvajalnikom MP3, vmesnikom Bluetooth za prostoročno telefoniranje in hitrim sprejemom podatkov s satelitov. Če bi bila cena ugodnejša, bi kupili enega za motor, enega za avto in enega za kolo. ¤ PCF

PCFormat Ocena 83

DIGITALNE KAMERE/PROSTOROČNO

Action Cam

Cena 223€ (53.439,72 SIT)
Proizvajalec OregonScientific
Na spletu www.oregonscientific.com

Glede na to, da je YouTube danes bolj pogosto viden kot prehladi in gripe, so poceni digitalni fotoaparati, s katerimi je mogoče snemati tudi filmčke, vedno bolj popularni. Action Cam podjetja Oregon Scientific gre še korak naprej in omogoča prostoročno upravljanje, tako da lahko kamero namestite na krmilo kolesa in snemate, medtem ko se spuščate po strminah Pohorja v gotovo – a brez dvoma smešno – smrt.

Gre za hudo simpatično zadevico, ki pa ni poceni, a za dobrih 200 evrov ne boste našli nobene druge digitalne igrače, ki bi bila tako enostavna za uporabo in neverjetno praktična. Posnetki se shranjujejo neposredno v format AVI, in sicer pri ločljivosti do 640x480, istočasno pa omogoča slikanje v formatu JPEG. Vgrajenega pomnilnika je sicer smešno malo (30MB), a je razširljiv s kartico SD. Draga igrača, a simpatična. ¤ PCF

PCFormat Ocena 78

ZVOK/PRENOSNI ZVOČNIKI

Sonicgear 2GO I-200

Cena 30€ (7.189,2 SIT)
Proizvajalec Sonicgear
Na spletu www.sonicgear.com

Predvajalniki MP3 so na pohodu, v tem času pa so tudi prenosni zvočniki doživeli neke vrste preporod. In stanje se je vsekakor spremenilo od dni, ko ste lahko dobili samo kak komplet popolnoma zanič zvočnikov, če te želeli nanje priklopiti walkman. Ta SonicGearjev komplet je odličen primerek: je smešno majhen, a daleč od tega, da bi bil zanič, tako da je dobra družba za katerikoli predvajalnik MP3.

Zvočniki tako majhnih dimenzij pa seveda nikomur ne bodo premaknili drobovja z bobnečimi basi, sama jakost pa vsekakor nikomur ne bo poškodovala bobničev. Je pa zato zvok dostojno uravnotežen, še posebej prijetno pa presenetijo jasni srednji in visoki toni. Separacija je prav tako spodobna, a po pričakovanjih daleč za tisto, ki jo zmore denimo komplet Altec Lansing, s katerim smo se ta mesec družno igrali s 6Pack Čukurjem. Zvočniki se napajajo prek vodila USB ali štirih baterij AAA, tako da so tudi precej uporabni. Idealni za kakšno kampiranje, hotelsko sobo ali karaoke v kopalnici. ¤ PCF

PCFormat Ocena 80

IGRANJE/1337 MIŠKA

Cyber Snipa SWAT

Cena Ok. 30€ (7.189,20 SIT)
Proizvajalec Cyba Snipa
Na spletu www.amazon.com

Seveda vemo, da ima ta miška skrajnje butasto ime, ki bi naj v nakup prepričalo vse, ki zase trdijo, da so l337 gamrz, a je Cyber Snipa SWAT v bistvu odlična miška, če ste le desničar. Hiter in natančen odziv kazalca je vedno dobrodošel, tega pa ima SWAT na tone. In za razliko od mnogih laserskih mišk odziv ni smešno hiter – preklapljate lahko med 800 in 1.600dpi, kar je po naših izkušnjah več kot dovolj. Miška je tudi zelo udobna za uporabo, kar je dobro, stranski gumbi pa so dobro postavljeni, tako da nanje ni mogoče pritisniti po nesreči.

Privzeto imajo stranski gumbi funkcije za pomik naprej in nazaj, tretji pa privzeto nima funkcije, priložena pa je programska oprema, s katero lahko vse omenjeno spreminjate po želji. Žal pa program ni najbolj prijazen, tako da zahteva nekaj privajanja. Miška tudi brez vsakih dodatnih prilagoditev dobro deluje, z njo pa nam je kar takoj uspelo zmagati tri deathmatche v *Quake IV*. Če to ni potrdilo o kvaliteti, potem pa res ne vemo, kaj je... ¤ PCF

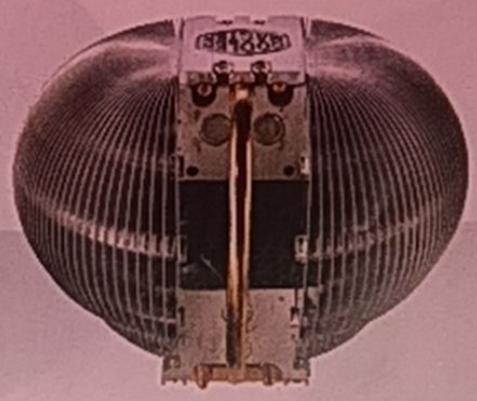
PCFormat Ocena 83

HLAJENJE/FILMSKI REKVIZIT

Cooler Master Mars

Cena Ok. 50€ (11.982,00 SIT)
Proizvajalec Cooler Master
Na spletu www.coolermaster.com

Matična ladja je pristala! In to kar na sredo testnega računalnika v uredništvu PCF. Gre za hladilnik, ki še najbolj spominja na kak rekvizit za nizko-proračunski film, ne pa na kos kovine, namenjen hlajenju procesorja. Med dobrih 200 hladilnih reber je zakopan svetleči ventilator, ki skrbi za pretok zraka in ohranjanje nizke temperature procesorja.



Nameščanje hladilnika je precej enostavno, a je vseeno potrebno odstraniti osnovno ploščo, da ga lahko pritrdite, kar je nova moda pri večini novejših hladilnikov. Za namestitev je namreč potrebno pritrditi še ploščico na zadnjo stran osnovne plošče, priloženi pa sta ploščici za dve podnožji, in sicer LGA775 in AM2, a je vse omenjeno početje vsaj enostavno. In zadeva dela. Naš Core 2 Duo je tiktakal pri kar nekaj stopinjah manj, hladilnik pa je prav zanimiv modni dodatek za katerikoli igričarski računalnik. Sicer pa se tudi nad modrimi lučkami še nikoli nismo pritoževali, če le niso privijačene pod avtomobile... ¤ PCF

PCFormat Ocena 84

SISTEM/NAPAJALNIK

Enermax Infiniti 720W

Cena Ok. 225€ (53.919 SIT)
Proizvajalec Enermax
Na spletu www.enermax.com

Vlačenje tega pošastnega napajalnika iz škatle je prav zabaven proces. Oblečen je v siv kovinski oklep, vgrajen pa ima ventilator, velik kot povprečna stolpnica, tako da gre že na prvi pogled za zmogljiv izdelek. Z modularnim naborom kablov lahko nanj priklopite smešno veliko število komponent – priloženi so konektorji za šest naprav PCI-Express in dovolj konektorjev s štirimi nožicami za par procesorjev, tako da so vaše možnosti vse prej kot omejene. Za povrh vsega pa je le za 100W šibkejši od Enermaxove 850W enote Galaxy, tako da je primerljivo zmogljiv in dobesedno pol manjši.

Tisto, kar šteje, pa je drobovje. Poleg Active PFC (in če smo iskreni, danes napajalnika brez možnosti prirejanja napajanja ne bi niti povohali) Enermax uporablja tudi sistem, imenovan CoolGuard. Če napajalnik deluje pri temperaturi, ki je višja od 45°C, ko računalnik ugasnete, ventilator še nekaj časa deluje, da pravilno razprši toploto.

Nasveti za nakup: Hladilniki

Poceni in enostavna nadgradnja hladilnika za procesor z boljšim je odlična ideja. Razlogov za to je več. Prvi je seveda ta, da bo spodoben hladilnik neprimerno bolje vzdrževal nizko delovno temperaturo procesorja kot hladilniki, ki jih svojim izdelkom prilagata Intel in AMD (ti so, milo rečeno, obupni). Drugi razlog je, da imajo pošteni hladilniki vgrajene znatno tišje ventilatorje, kar seveda pomeni razliko med ušesa parajočim in blaženo tihim sistemom. Zadnji razlog pa je, da so hladilniki večine proizvajalcev tudi znatno lepši, tako da bo notranjost računalnika veliko prijetnejša tudi na pogled.

Rdeča kovina

Baker je ena najboljših kovin za odvajanje toplote, zato je seveda idealno, če ima hladilnik bakrena rebra, po možnosti pa tudi bakreno podnožje. Izberite takega, ki ima večjo površino, torej čim več reber, splača pa se tudi odločiti za hladilnik s cevmi za odvajanje toplote. Te cevi so napolnjene s tekočino in delujejo po principu prehlapitve – tekočina v cevi se pri višjih temperaturah upari, para se dvigne in ohladi, nato pa hladna tekočina steče nazaj. Gre za zelo učinkovit sistem, ki toploto odvaja stran od procesorja in proti hladilnim rebrom.

Najboljše pri tem pa je, da je ta napajalnik dovolj zmogljiv za poganjanje res zašpehanega računalnika, ne da bi zanj morali odšteti tono denarja. Na testu ni imel prav nobenih težav s poganjanjem sistema s Kentsfieldom in 8800GTX, sumimo pa, da bi lahko nanj obesili še kar nekaj naprav.

Kompakten, prilagodljiv in zmogljiv – očitki ob tem res ne bi bili na mestu. ¤ PCF

PCFormat Ocena 88

Turbinski ventilator

Veliki in počasni ventilatorji so krasni, saj omogočajo pretok velikih količin zraka, ker se počasneje vrtijo kot majceni ventilatorji, pa so tudi znatno manj hrupni. Pasivni hladilniki, torej takšni, ki nimajo ventilatorjev, niso najboljša izbira za igričarske stroje, ker procesorja ne morejo dovolj učinkovito hladiti. Če je pretok zraka v ohišju res izjemno dober, pa se lahko seveda odločite tudi za kak tak model. Na splošno velja, da so pasivni hladilniki najboljši za sisteme, ki ne zahtevajo veliko procesiranja, na primer za medijske centre, ali za čipe, ki se ne segrevajo pretirano, kot so procesorji Centrino ali počasnejši Core 2 ali Athloni 64. Vsekakor pa se ne odločajte za pasivni hladilni, če imate Pentium 4, štirijedrni procesor, Athlon 64-FX ali navit procesor.

Naši favoriti

Zalman Fatal1ty FS-C77
43 € (10.304,52 SIT)

Zalman CNPS9700
65€ (15.576,60 SIT)

Cooler Master Sussuro
32€ (7.668,48 SIT)

Asus V60 Mini tower
45€ (10.783,80 SIT)

Arctic Cooling Freezer 4
20€ (4.792,80 SIT)

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

AUDIO/SOUND ENHANCER

Creative X-Mod

Cena Ok. 110€ (26.360,40 SIT)
Proizvajalec Terratec
Na spletu www.terratec.com

V uredništvu *PCF* dobesedno ljubimo Creativove zvočne kartice X-Fi, to vam je do zdaj verjetno že jasno, zato smo bili še kako zadovoljni, ko smo slišali za tole zunanjo napravico. X-Mod je namreč zunanji zvočni prevzorčevalnik, ki je zasnovan tako, da datoteke MP3 spravi v višjo kvaliteto. Z računalnikom se poveže prek vrat USB, ne zahteva prav nobenih gonilnikov in deluje tako, da digitalno prevzorči datoteke MP3 v realnem času, tako da so vse tonske finese dejansko slišne..

Naprava omogoča dve možnosti izboljšave: CMSS 3D (prostorski zvok) in Crystalizer - serijo algoritmov za izboljšavo zvoka, ki jih lastniki kartic X-Fi že poznate. Na napravi so stikala za oboje, rezultat pa je poln, bogat zvok, ki ga od datotek MP3 res nismo vajeni. Ta majcena napravica dejansko poživi digitalno glasbo, za slabih 90 evrov pa ni veliko dražja od vgradnih kartic X-Fi PCI.

Ker gre za napravo na vodilu USB, pa tudi pomeni, da jo je mogoče uporabljati tudi za izboljšavo zvoka na notesnikih, ki imajo običajno bolj uborne zvočne čipe. Edina pomanjkljivost, ki smo jo zaznali, pa je ob uporabi navideznega prostorskega zvoka, pri katerem je pri predvajanju določenih zvrsti glasbe (še posebej metala) občasno slišno čudno zvonjenje. To je dokaj nadležno, a naprava omogoča dve možnosti izboljšave: CMSS 3D (prostorski zvok) in Crystalizer - serijo algoritmov za izboljšavo zvoka, ki jih lastniki kartic X-Fi že poznate. Na napravi so stikala za oboje, rezultat pa je poln, bogat zvok, ki ga od datotek MP3 res nismo vajeni. Ta majcena napravica dejansko poživi digitalno glasbo, za slabih 90 evrov pa ni veliko dražja od vgradnih kartic X-Fi PCI.

Ker gre za napravo na vodilu USB, pa tudi pomeni, da jo je mogoče uporabljati tudi za izboljšavo zvoka na notesnikih, ki imajo običajno bolj uborne zvočne čipe. Edina pomanjkljivost, ki smo jo zaznali, pa je ob uporabi navideznega prostorskega zvoka, pri katerem je pri predvajanju določenih zvrsti glasbe (še posebej metala) občasno slišno čudno zvonjenje. To je dokaj nadležno, a glede na to, da je pravi prostorski zvok že sam po sebi bolj svetel, da te funkcije ne boste želeli do konca naviti. V bistvu gre za odlično napravico, zato komaj čakamo na obljubljeno drugo izdajo, ki bo gotovo prava bomba, če je že prva tako dodelana. ¤ PCF

PCFormat Ocena 88

MOBILNO/NOTESNIK

TOSHIBA QOSMIO G30-126

Cena 3.300€ (790.812 SIT)
Proizvajalec Toshiba
Na spletu www.toshiba-europe.com
www.asbis.si

No, pa smo ga dočakali. Novega Qosmia, namreč. Priznamo, da smo nekoliko pristranski do teh velikanov, a glede na to, da nas prav vsakič prepričajo, verjetno naše navdušenje ni neosnovano.

Če smo čisto iskreni, novi Qosmio G30 ne ponuja veliko novosti glede na predhodne modele, a so te precejšen korak naprej. Sam procesor, grafična kartica, količina pomnilnika in trdi diski v RAID niso več novost, a cel paket strojne opreme sestavlja hudičevo dober sistem, ki je lahko prav fina zamenjava za namizni računalnik. Zaslon je Toshibin že znani TrueBrite z nativno ločljivostjo 1.920x1.200. Slika je živa in ostra, kontrast je fantastičen, svetilnost, ki znaša 480cd/m² pa zadostuje tudi za kakšno temačnejšo igro.

Po zmogljivostni plati se lahko tale domnevno prenosni gigant v bistvu kosa z večino namiznih sistemov, ki krasijo mize slovenskih ljubiteljev mlinčkov številk, Vista Ultimate pa izkušnjo samo še dodatno popopra.

Po ergonomski plati Qosmiu, kot vsakič doslej, razen velikosti ne moremo očitati ničesar. Tipkovnica je odlična, med ostalim pa nam je všeč, da so se pri Toshibi končno znebili svetlečega ohišja, na katerem se je poznal res čisto vsak prstni odtis.

V bistvu je edina stvar, ki jo lahko temu notesniku očitamo, pregrešno visoka cena. Pogon HD-DVD in izhod HDMI sta pogoja za odličen multimedijski center, vgrajeni zvočniki nosijo ime Harman Kardon in so odlični, vse skupaj pa zaokroži vgrajena TV kartica, kar pomeni, da srečnim lastnikom zabave ne bo primanjkovalo. Žal pa se ta zabava ne bo odvijala v naročju, ker je Qosmio preprosto prevelik in pretežek, da bi bil res uporaben za delo na poti ali pod cvetočo češnjo. ¤ PCF

PCFormatOcena

Procesor Intel Core 2 Duo T7600 (2,33GHz) **Pomnilnik** 2GB DDR2 **Grafična kartica** GeForce Go 7600, 256MB **Zaslon** 17-palčni TrueBrite, 1.920x1.200 **Trdi disk** 2x 200GB **Optični pogon** HD-DVD ROM **Razširitve** 4x USB, FireWire, S-Video, VGA, HDMI, PCMCIA, čitalec kartic 3v1 **Operacijski sistem** Windows Vista Ultimate

- Odlične specifikacije
- Kup dodatkov
- HD-DVD in HDMI
- Drag kot žafran

Fantastična in zmogljiva zamenjava za namizni računalnik, a je še vedno odločno predraga za naš okus.

88

HRAMBA/ZUNANJI DISK

Philips SPE3020CC

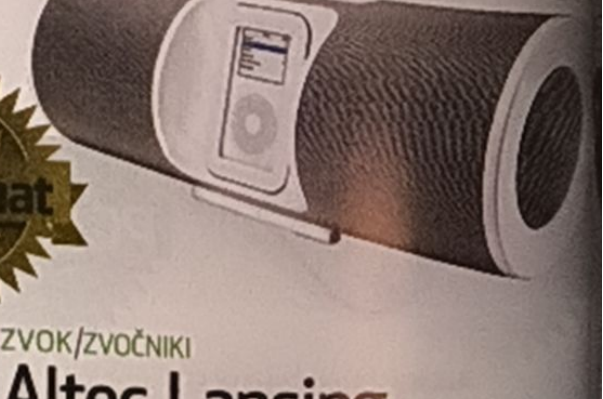
Cena 110,73€ (26.535,34 SIT)
Na spletu www.philips.com

Velikokrat smo že povedali, kako fine in uporabne naprave se nam zdijo trdi diski, še posebej takšni, ki za prenašanje ne zahtevajo treh sužnjev in tovornjaka. Philipsov 250GB SPE 3020CC model sicer ne spada med najmanjše, tako da ga v žep ni mogoče zatlačiti, vseeno pa še zdaleč ni prevelik, da ga ne bi bilo mogoče odnesti kam s sabo.

V napravo je vgrajen 3,5-palčni disk, torej tak, kot ga boste našli v namiznem računalniku, vrti pa se pri 7.200 obratih (Hitachijev model PATA), tako da je dovolj hiter, da izkoristi široko podatkovno širino vodila USB 2.0, prek katerega ga povežete z računalnikom. Sicer zadnje čase vsekakor navijamo za diske SATA, je tale čisto dovolj odziven in hiter, da razlike ni zaznati.

Gre torej za popolnoma uporaben kos opreme, ki na račun lično oblikovanega ohišja iz robustnega aluminija ne bo niti skazil mize... ¤ PCF

PCFormat Ocena 80



ZVOK/ZVOČNIKI

Altec Lansing inMotion iM7E

Cena 222,60€ (53.343,86 SIT)
Na spletu www.altecmm.com, www.avtera.si

Zvočniki za iPode prihajajo v najrazličnejših oblikah in izvedbah, ta komplet podjetja Altec Lansing pa je eden najlepših, kar smo jih kdaj videli. Še

Applove lastne stilske stvaritve jim oblikovno ne sežejo do kolen.

Če hočeš videti, moraš gledati s srcem, je povedal že Mali Princ, zato smo tudi kaj hitro odmislili zunanjo podobo zvočnikov in smo se posvetili sami uporabi in seveda kvaliteti zvoka. In na teh dveh področjih zvočniki iM7E dobesedno blestijo. iPod se v sistem vtakne kot kaseta, istočasno pa sploh ni pomembno, kateri model iPoda si lastite, saj so na voljo nastavki za vse. Krmilni gumbi na vrhu zvočnikov so sicer malce trdi, a jih bo le malo kdo uporabljal, saj je priložen majcen daljinski krmilnik, ki ponuja tudi več funkcij.

Kvaliteta zvoka pa je čisto svoja pesem. Toni so odlično separirani, emulacija prostorskega zvoka pa je prava paša za ušesa. Vgrajeni nizkotonec tam ni samo za občasno brundanje, temveč resnično dobro poudarja nižji spekter.

iPod pa žal še vedno ni izgubil statusa prestižnega modnega dodatka, tako da so dodatki zanj, tako kot predvajalnik, še vedno dragi kot žafran, in prav cena je tista, ki iM7E primaže najbolj pekočo klofuto. Za ta denar lahko dobite že več kot le spodoben sistem zvočnikov za računalnik, na katerem lahko enako dobro poslušate tiste iste datoteke MP3, ki ste jih naložili na iPod, edina pomanjkljivost takšnega pristopa je dejstvo, da ni prenosljiv. ¤ PCF

PCFormat Ocena 88

HLAJENJE/NENAVADEN HLADILNIK

Apack Zerotherm

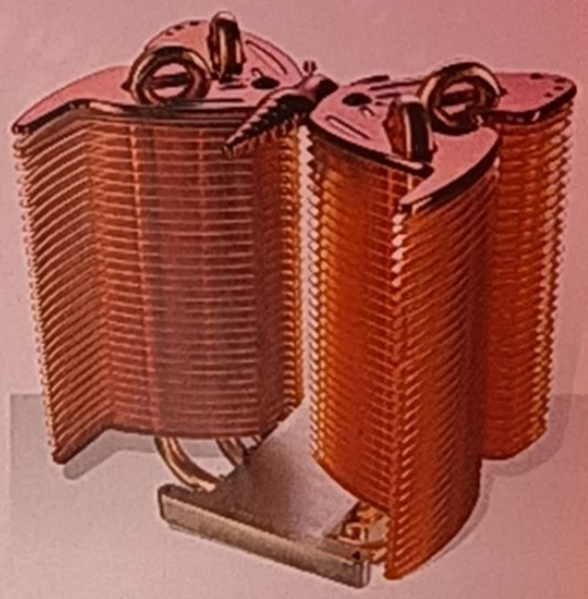
Cena Ok. 45€ (10.738,80 SIT)
Proizvajalec OCZ
Na spletu www.ocztechnology.com

Mnenja o tem hladilniku so v našem uredništvu res popolnoma različna, tako da se odločamo med "blazno kul" in "dolgočasen kot kampiranje s starši". Vsekakor pa ne moremo zanikati, da lahko s tem hladilnikom v ohišju na LAN zabavi pritegnete kar nekaj pogledov.

Vsekakor pa ga ne boste želeli namestiti na vroč, navit čip, saj je hladilnik popolnoma pasiven, za razliko od mnogih drugih pasivnih rešitev pa sploh ne omogoča namestitve ventilatorja, ki bi pomagal pri hlajenju. To ga seveda postavlja trdno v sisteme ljubiteljev tihih računalnikov, kar je tudi njegova največja prednost. Sami smo že večkrat izpostavljali vroče procesorje pasivnim hladilnikom, rezultati pa nikoli niso bili vzpodbudni. Na kratko lahko povemo, da boste za hiter procesor v vsakem primeru potrebovali aktivno hlajenje. In to je dejstvo.

Če imate ohišje z dobrim pretokom zraka, pa bo Zerotherm prav dobro opravljal svoje delo. In ne pozabite na videz hladilnika, ki je vsekakor nekaj posebnega. Če imate Core 2 Duo ali Ahtlon 64/AM2, ki ga poganjate pri privzetih frekvencah v dobro hlajenjem ohišju, je lahko ta hladilnik fina nadgradnja. ¤ PCF

PCFormat Ocena 74



predstavljajte si
najhitrejši prenos podatkov
na vašem telefonu.

SGH-Z560

SAMSUNG | m

v Sloveniji
ekskluzivno pri Mobitelu

POSLOVNE ENOTE

MARIBOR, QLANDIA - Cesta proletarskih brigad 100
TRBOVLJE, SPAR CENTER - Trg svobode 14
KRŠKO, PC TA-BU - Cesta krških žrtev 141
CELJE, PLANET TUŠ - Mariborska 128
KRANJ - Koroška cesta 53c
LESCE - Alpska cesta 37a

janus TRADE

"DEJANSKO PRIKAŽE KRASNO VELIČASTNOST BOJEV V VESOLJU *STAR TREK* "
-GAMESPOT

STAR TREK
LEGACY™

40 LET SERIJE STAR TREK V ENI IGRI.

EPSKI REALNO-ČASOVNI BOJI VESOLJSKIH FLOT

NAPET VEČIGRALSKI NAČIN ZA DO 4 IGRALCE

SPEKTAKULARNA GRAFIKA NOVE GENERACIJE

PET KAPITANOV. TRI OBDOBJA. ENA ZAPUŠČINA.

12+ www.pegi.info

PC DVD-ROM SOFTWARE

XBOX 360. XBOX LIVE

mad·doc SOFTWARE

UBISOFT

CBS Paramount TELEVISION

Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company

STAR TREK: Legacy™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. ™ & © 2006 CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. CBS, the CBS EYE logo, and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. © & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Developed in association with Mad Doc Software, LLC. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Mad Doc Software, Mad Doc®, Mad3D, Mad4U, Mad5®, the Mad Doc flask logo, and the Mad Doc pill logo are either registered trademarks or trademarks of Mad Doc Software, LLC. in the United States and worldwide. All rights are reserved. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. This entertainment software product contains software technology licensed from Activision Publishing, Inc. © 2006. "Activision" is a registered trademark of Activision, Inc. All Rights Reserved. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Ehat. Copyright © 2002 Lee Salzman. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

Igre

Ker so igre naša strast

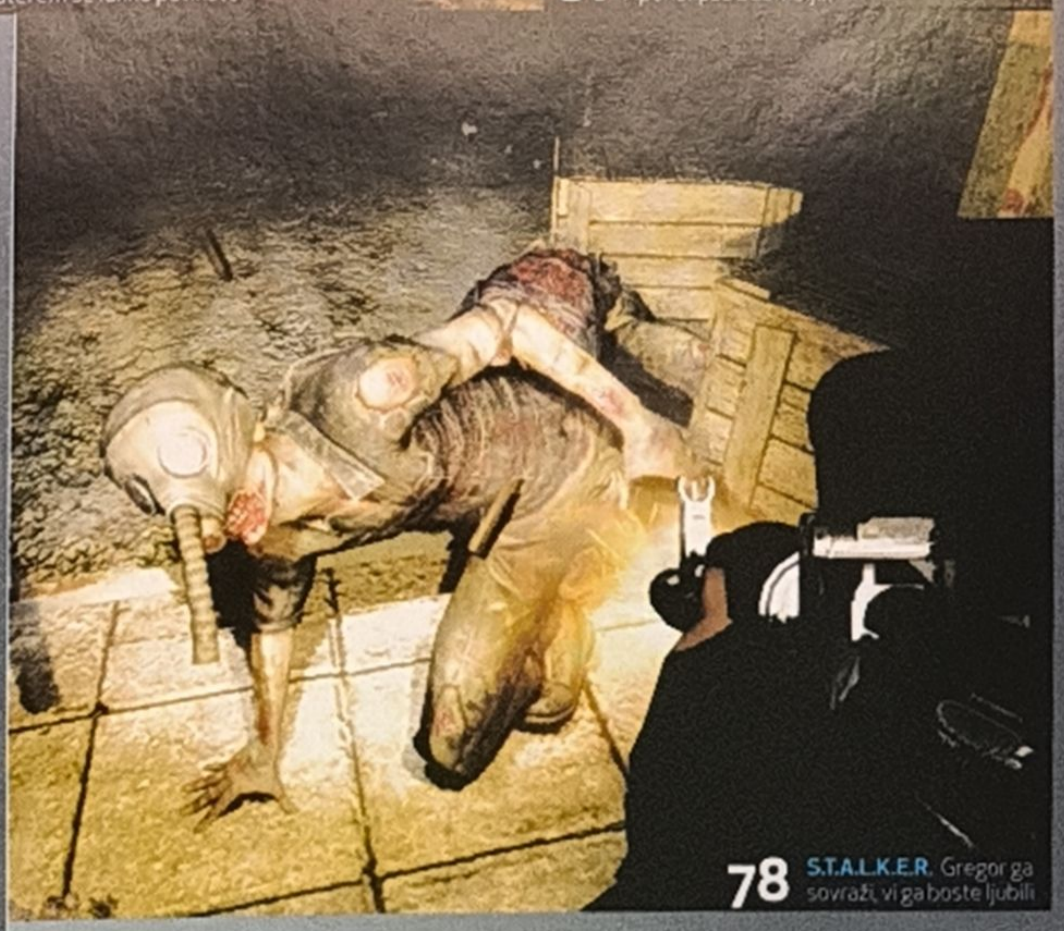
Naša igričarska prisega

V vseh drugih revijah boste brali o "obljubah bralcem" in drugih neumnostih. Mi bomo raje iskreni. Ljubimo dobre igre. Sovražimo slabe. Da, tako enostavno je.

69 **Oblivion: Shivering Isles:** Še več prostora, po katerem se lahko potikate

83 **Northern Strike** BF2142 se vrača. Pripravite orožje!

81 **Resident Evil 4** Hura! Apokalipsa z zombiji!.



78 **S.T.A.L.K.E.R.** Gregor ga sovraži, vi ga boste ljubili

Testni stroj

Igre testiramo na pošastnem sistemu SLI s procesorjem Core 2 Duo, osnovno ploščo nForce 680i in grafično kartico GeForce 8800GTX, ki se ji bo kmalu pridružila še sestrica, da bo SLI popoln. Za shranjevanje podatkov skrbita dva diska Western Digital Raptor, vgrajenega pa je še 2GB Corsairjevega pomnilnika Dominator.

Napovedi

66 Enemy Territory Quake Wars
68 John Woo Presents Stranglehold
69 Oblivion: Shivering Isles
70 Valvov šopek
72 Teenage Mutant Ninja Turtles

Zakulisje

74 **The Witchcer**
Odpotovali smo na Poljsko in nazaj prinesli strašljive zgodbe iz folklore in legende igranja vlog. Že ob pisanju nas je spreletaval srh.

Opisi

78 S.T.A.L.K.E.R.
80 Maelstrom
81 Resident Evil 4
82 Silverfall
83 BF2142 Northern Strike
84 Battlestations Midway
86 Vanguard
87 Titan Quest Immortal Throne
88 Trackmania United
88 Another World 15th Anniversary Edition
89 Penumbra Overture
89 Sims Life Stories
89 Spring
89 Infernal
90 Warrock
90 Jade Empire
91 Space Empires V
91 The Sims 2: Seasons

Obe strani se bosta ponašali s težkokategornimi predstavniki uničevanja. Tu so velikanski laserji in bombe, ki tresejo tla. Naj se klanje prične.

IZID/ZIMA 2007

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

I, kaj neki se dogaja s tole strelsko igro?

OSNOVNI PODATKI

Založnik Activision **Razvijalec** Splash Damage
Zvrst Večigralska pobijavščina
Na spletu www.enemyterritory.com
Ste vedeli? Mega-tekstura, ki omogoča igri *Enemy Territory: Quake Wars* prikazovanje navdušujočega okolja je v svoji najbolj surovi obliki velika kar 3GB. Le premeteni kompresiji pa se ima zahvaliti, da je na koncu debela le "švohotnih" 400MB.

ZA KAJ GRE?

Skupina Splash Damage je nastala iz prvotnih članov stvariteljev modifikacije *Q3 Fortress*. Po uspehu *Wolfenstein: Enemy Territory*, so jih pohopsali Carmack in kompanija, jasno, navdušeni nad njihovim delom. *ETQW* je nič kaj drugega kot pankrt brutalnega sveta *Quake*. Komaj čakamo.

Priznamo, do tega trenutka smo pričakovali, da bomo radostno nažigali *Enemy Territory Quake Wars*, se režali drug drugemu ter ob zvokih rožljanja težkih metalcev raket prestrašili vsakogar, ki bi si drznil pomoliti rilec v našo pisarno. Stroggi in ljudje v plesu krvi in trganja udov. Nenadkrljivo bo to, brez dvoma.

Ah, žal se je zdaj že 32-članska ekipa razvijalcev pri Splash Damage odločila, da izid klavnice premakne še za nekaj časa ter s tem nadebudnim nažigalcem zagotovi, da na trde diske dobijo igro, ki bo dobro izpiljena in uravnotežena, kot se šika. No, nekaj strelov nam je vseeno uspelo poslati v smeri sovraga, občutek ob igranju in unikatni sistem sta nas navdušila. Namesto bezljanja po zemljevidu in naključnega pokanja nasprotnikov ter zajemanja zastav in kontrolnih točk, boste v *ETQW* pač nagrajeni za sleherno akcijo, ki bo pripomogla k ekipnemu uspehu. To pomeni, da boste v primeru topniškega obdelovanja oklepa sovražnega tanka z razdalje levji delež točk izkušenj podedovali vi, kljub temu, da mu bo milostni strel od blizu zadal kdo drug izmed vaših tovarišev. Gre za demokratičen pristop k ekipni igri, ki za čuda zelo dobro deluje. ¤ PCF

SLINOMETER "Težko čakanje!"

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

Tehnična ekipa armade Stroggov lahko padle sovražnike z nekaj poigravanja po njihovih notranjih organih spremeni v svoje pristaše. Lepo.

"Zamik izida bo nadebudnim nažigalcem zagotovil dobro izpiljeno igro"

Morali boste biti pozorni na uničevalne leteče stroggovske robotke. Če jih uzrete, jih poskušajte kar takoj uničiti.

SAMI O SEBI

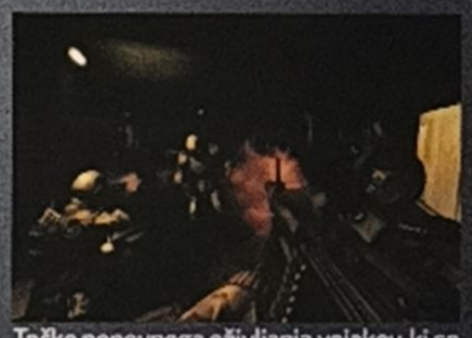
"Odločitev, da izid *ETQW* prestavimo z 2006 na 2007, je padla zaradi želje, da se bi lahko bolj posvetili okolju. Lahko bi preprosto na vsak teren vrgli kak gozdiček, reko ali napravili puščobno ali arktično okolje. Iger, v katerih lahko to doživite, je na pretek. Lahko ustvariš 12 zemljevidov, ki so si med seboj podobni, in ohraniš neko estetiko. Naš namen pa je bil predvsem prisiliti igralce v to, da si zapomnijo, kaj morajo kje početi. Želimo si raznolikih terenov in perfektne uravnoteženosti. Zato smo pač prestavili izid"
Paul Wedgwood, kreativni direktor, Splash Damage

Zgoraj Vrzite se s padalom in požirajte velikansko okolico, ki se odpre pred vami.

Kot teksture, le bolj mega

Tehnologija mega-tekstur omogoča veliko podrobnost okolij, a s tem pač niso določene tudi notranjosti objektov. Pripravljeni bodite na boje v sistemih podzemnih rovov in bunkerjih – tudi ti vas bodo navdušili, čeprav ne boste imeli veliko časa, da bi jih opazovali.

Postavljanje eksploziva kmalu postane napeto igračkanje z možnostma "arm" in "disarm".



Točke ponovnega oživljanja vojakov, ki so blizu fronte, znajo kmalu postati tarča obeh frakcij.

Če se dobro osredotočite, boste opazili, da se ta slika v tem trenutku premika. Zelo, zelo počasi.

John Woo presents Stranglehold

Težkokategorni hongkonški režiser akcijskih filmov se prebija na PC-je. Z uspehom

OSNOVNI PODATKI

Založnik Midway **Razvijalec** Midway
Zvrst Tretjeosebna akcijska
Na spletu www.midway.com

ZA KAJ GRE?

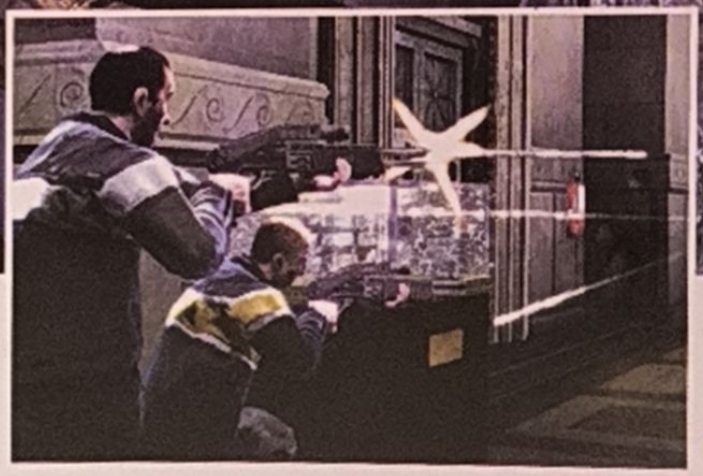
Legendarni režiser John Woo pomaga Midwayu pri prenosu svojega najpopularnejšega moža postave v navidezni svet. Pomislite na Maxa Payna v trgovini s porcelanom, pa vam bo približno jasno.

Chow Yun Fatov Tequilla je eden izmed naših najbolj priljubljenih jeznoritih policistov. *Hard Boiled* pa je eden tistih filmov, ki so imeli vpliv na razvoj računalniških iger – v domala vsaki akcijski igri lahko najdete kak majhen namig, ki bo to trditev potrdil.

Zato pravzaprav ni presenetljivo, da si je John Woo zaželel odrezati kos te denarne potice. V *Strangleholdu* boste sledili dogodivščinam inšpektorja Tequille, glas pa mu je posodil nihče drug kot g. Chow osebno. Pri tem pa ni osamljen, pri Midwayu so namreč v igro potegnili kar nekaj talentov iz Hollywooda, nad vsemi pa z budnim očesom bdi ata John Woo.

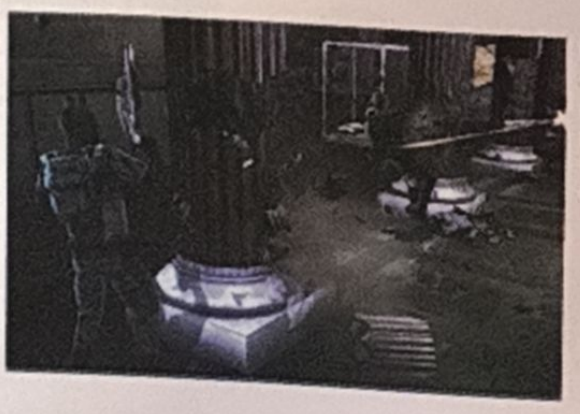
Velik poudarek na kinematični akciji vas ne bi smel odvrniti od igranja. Če se bo *Stranglehold* vsaj približno tako igral kot se *Hard Boiled* gleda, potem so razvijalci na dobri poti. Okolja, namenjena razbijanju, stene, po katerih si je mogoče vzeti zalet in se od njih odriniti, in seveda Woojev režiserski zaščitni znak: upočasnjen posnetek. Zapomnite si, otroci, da sta *Max Payne* in Neo zgolj oponašalca. Vse skupaj je leta nazaj iznašel John Woo. Mešanica torej, ki ji ne more spodleteti. *Stranglehold* bo pospremljen s srcem *Unreal 3*, zato lahko poleg omenjenih stvari zlahka pričakujete še kup posebnih učinkov in tempo, ki ga lahko sproducirajo le tridesetletne izkušnje ustvarjanja akcijskih filmov. ¤ PCF

SLINOMETER 'Woo? Woot!' 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

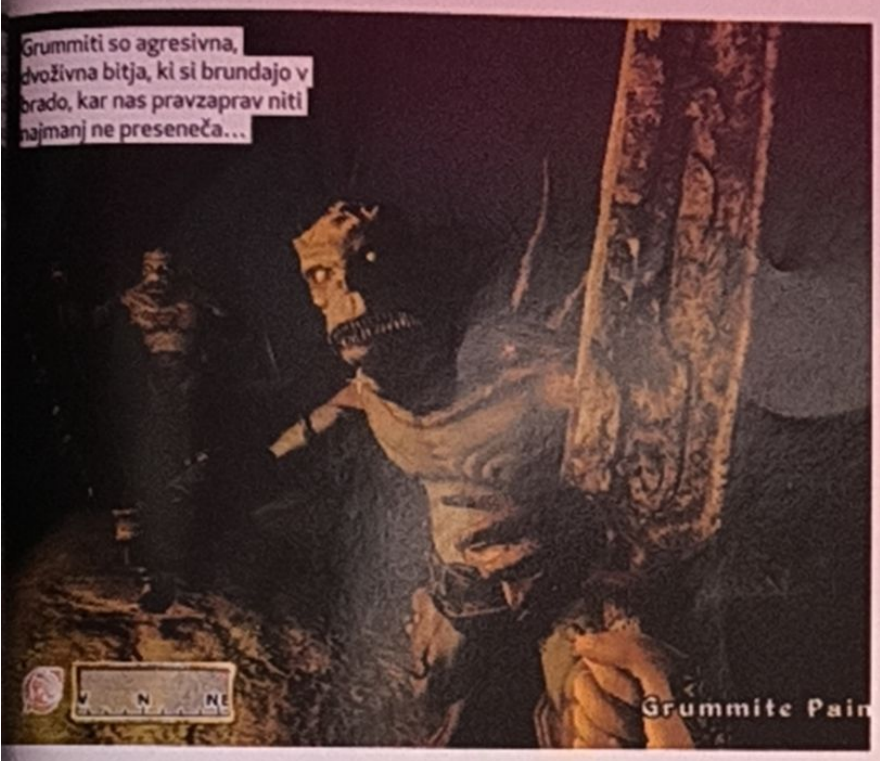


Levo Imeti legendo, kot je John Woo, v ekipi pri izdelavi akcijske igre je lahko le velik plus za razvijalce.

Zgoraj Je doba "bullet-timea" zagotovo končana? Ne bi nas presenetilo, če bi se v naslednji reklami za Cillit Bang gospodinje v počasnem posnetku spopadle za čistilo.



Levo Glede na to, da gre za Woojevo igro, pričakujemo veliko poziranja v dolgem usnjenem plašču. Vsaj na začetnih stopnjah.



Grummiti so agresivna, dvoživna bitja, ki si brundajo v brado, kar nas pravzaprav niti najmanj ne preseneča...

Zgoraj V tem dodatku lahko pričakujete še več mečev in čarovnij iz *Obliviona*.

IZID/ APRIL 2007

The Elder Scrolls IV: The Shivering Isles

Postanite vojvoda dežele norosti in jo ubranite pred nevarnimi silami zdravega razuma

OSNOVNI PODATKI

Založnik Take 2 **Razvijalec** Bethesda Softworks
Zvrst RPG **Na spletu** www.penumbraoverture.com

ZA KAJ GRE?

Sheogorath, princ norosti, vas najame kot svojega umrljivega zastopnika in vas pošlje ustavit dogodek, imenovan Greymarch, ki občasno iztrebi vse prebivalce njegovega kraljestva norosti, Shivering Isles. Le da je tokrat Sheogorath prepričan, da lahko nesrečo preprečite, kar pomeni, da se boste v bistvu bojevali zoper sam dolgčas

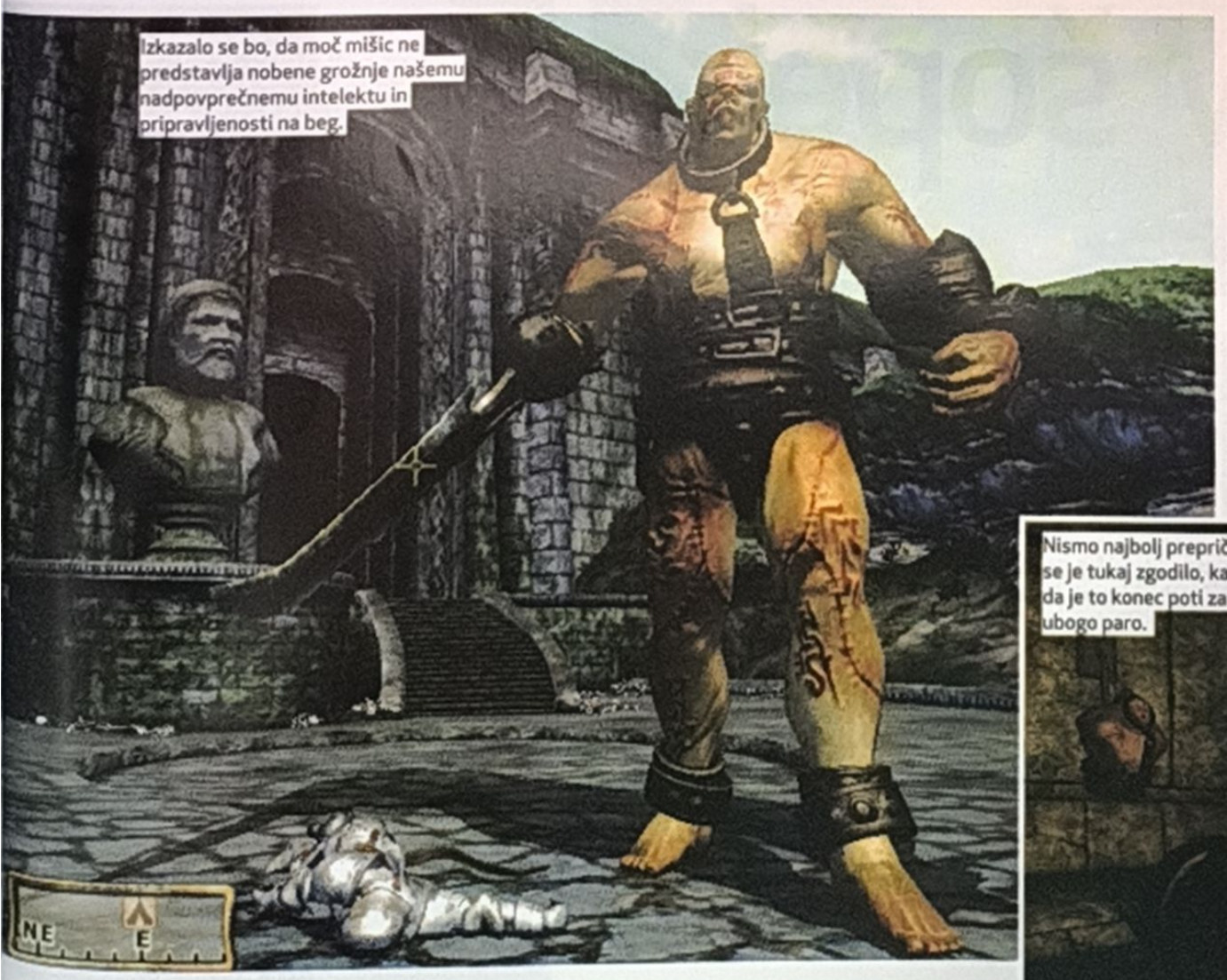
"Naleteli smo na še posebej domiselno vrsto blaznosti"

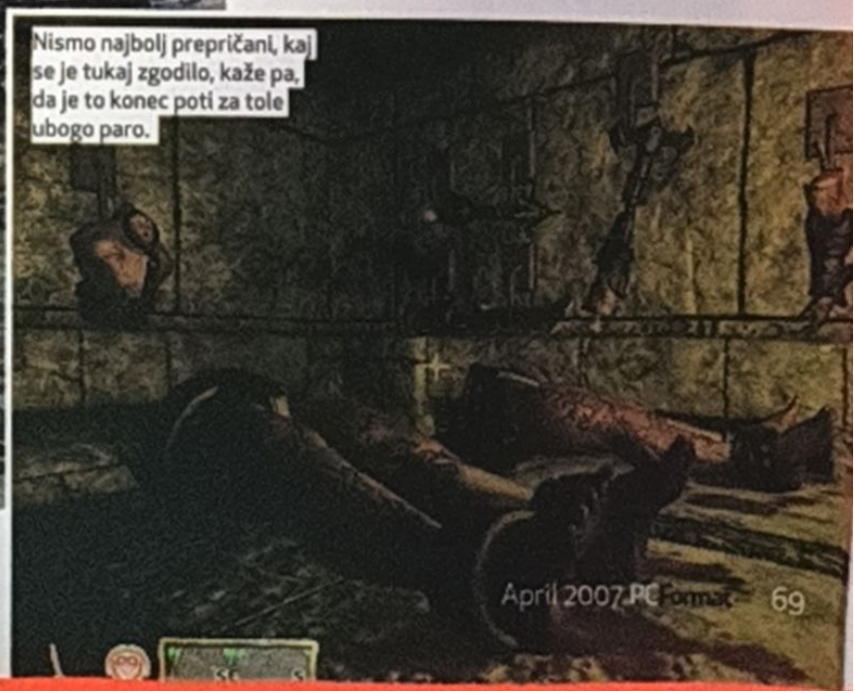
Gre za dodatek, namenjen tistim, ki so igrali *Oblivion* sto ur in več. Kar seveda ne pomeni, da ste ga morali preigrati do zadnje podrobnosti, kljub temu pa je dodatek zasnovan na predpostavki, da ste se naveličali popolnoma vsega v glavni igri. V številnih uricah igranja dodatka nismo našli niti enega sovražnika, lokacije, lika, temnice ali naloge, ki bi spominjal na karkoli iz *Obliviona*. Zato pa smo zmeraj znova naleteli na še posebej domiselno vrsto blaznosti.

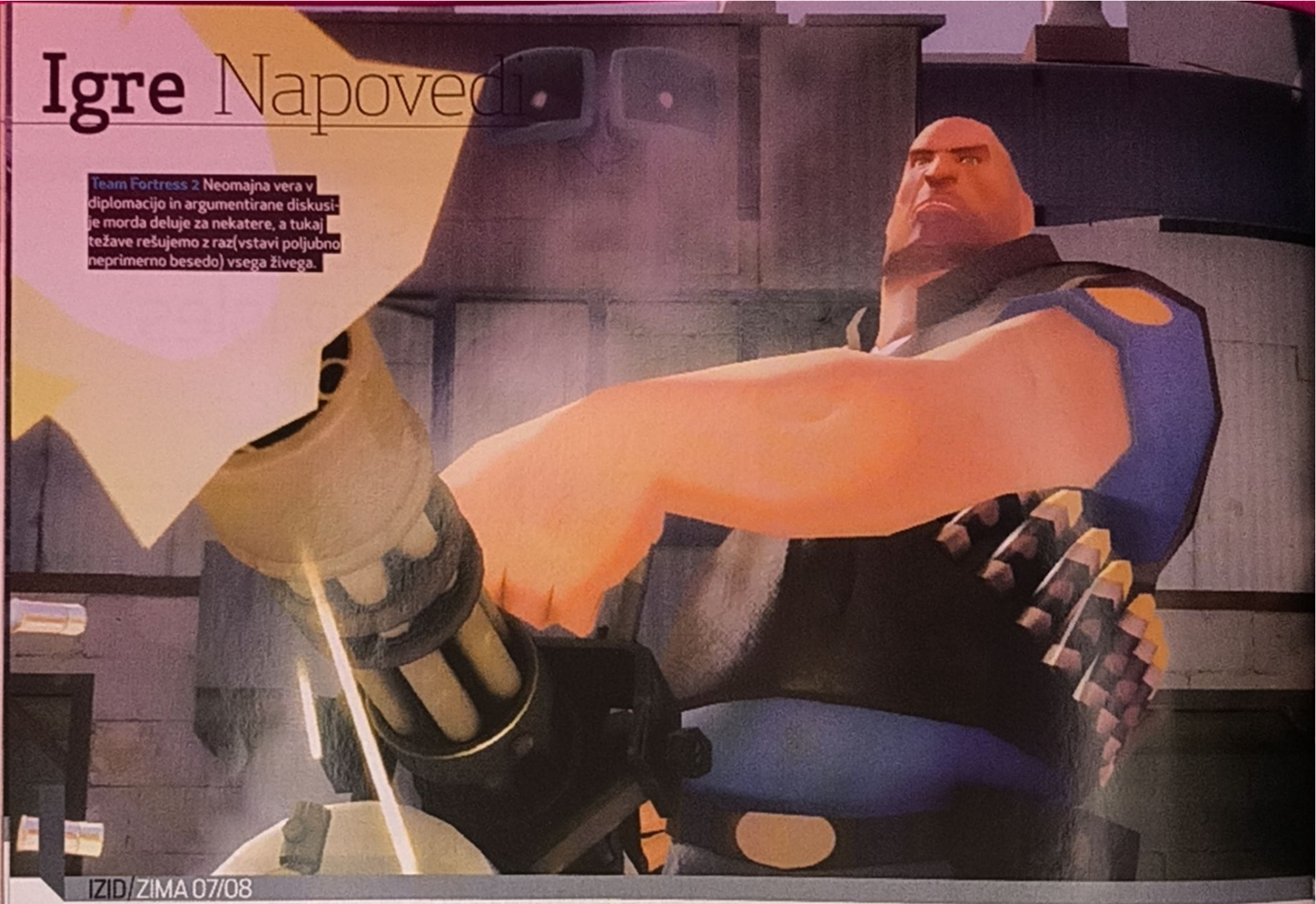
Same naloge so seveda enako nore: počeli boste pravzaprav vse – od tega, da boste postali zasvojeni z narkotično rastlino in pomagali izvršiti samomor maničnemu depresivcu, tako da ga boste pokončali, ko bo to najmanj pričakoval. Najbolj ustvarjalni del *Shivering Isles* pa so najbrž pošasti, ki to kraljestvo naseljujejo. Gnarli so racajoča drevesa, ki se tako kot Borgi navajajo na čarovnije, ki jih uporabljate zoper njih, obenem pa jih tudi požirajo in zaradi njih fizično zrastejo. Grummiti so dvoživni humanoidi, ki za celjenje poškodb uporabljajo vodo – na primer iz jezera, če je to kje v bližini, ob slabšem vremenu pa celo iz dežja. Pošasti, imenovane Hunger, pa se hranijo kar z vami in če jih bliskovito ne pokončate, vas čaka gotova smrt. Sami pa komaj čakamo, da nas bodo znova mučile. ¤ PCF

SLINOMETER "Zabavna blaznost"

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10


Izkazalo se bo, da moč mišic ne predstavlja nobene grožnje našemu nadpovprečnemu intelektu in pripravljenosti na beg.


Nismo najbolj prepričani, kaj se je tukaj zgodilo, kaže pa, da je to konec poti za tole ubogo paro.



Team Fortress 2 Neomajna vera v diplomacijo in argumentirane diskusije morda deluje za nekatere, a tukaj težave rešujemo z raz(vstavi poljubno neprimerno besedo) vsega živega.

Valvov šopek

Half-Life 2 Ep2, Portal, Team Fortress 2 in več, dostavljeno v enem paketu

OSNOVNI PODATKI

Založnik Valve/EA **Razvijalec** Valve
Zvrst Prvoosebna strelska/Miselna
Na spletu www.steampowered.com
Ali ste vedeli? Da lahko že doživite nekaj precej podobnega *Portal* z modom *Excite za HL2*? Pojdite pogledat na www.exitemod.com

ZA KAJ GRE?

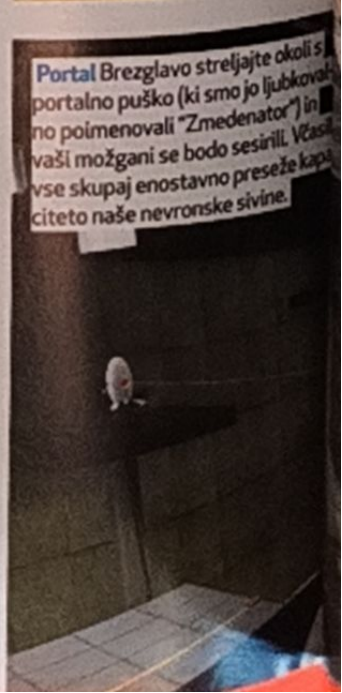
Tri izmed najbolj pričakovanih iger za PC letošnjega leta, so delo istega razvijalca in izdane ob istem času, vse zapakirane v oči bodečo oranžno škatlo. In črno. Posebneži Valve zopet na delu!

Ste legendarni igričarski razvijalec, ki ima v svojem logu tri izmed najbolj težko pričakovanih iger, ki bi jih zagreti kupci tako radi namestili na svoje diske. Dobro veste, da jih bo želel imeti celoten igričarski svet. Kaj torej storite? Spravite izdelke v prodajo z rahlimi časovnimi zamiki? Ne! Vse skupaj vržete v eno samo škatlo, ki jo za povrh oblikujete kot odpadni karton.

Posebno zanimiva je oranžna različica pakiranja, ki kupcem ne razkrije praktično ničesar o igrah, ki jih skriva. Nič o tem, kako iskrivo večigralstvo ponujajo (*Team Fortess 2*), da nadaljujejo genialno podajano enoigralsko zgodbo (*Half-Life 2: Episode 2*) ter kakšno prijetno svežo in fizikalno noro inovacijo boste z odštetimi evri dobili (*Portal*) – sploh se ne zgane, da bi vas dodatno navdušila nad (vsaj upamo) umetninami, ki bodo uničevale naše družabno življenje naslednjih nekaj mesecev. Kar ne moremo priti do končnega sklepa, ali so Valve tako samozavestni/všečni in finančno trdni, da se sploh ne obremenjujejo več s tem, kako so njihove igre zapakirane, tržene in dostavljene, temveč jim je pomembno le še to, da se programerji med njihovim stvarjenjem zabavajo, ali pa je podjetje povsem preplavljeno z marketinškimi geniji in bogovi oblikovanja iger. A na to morda odgovarja že dejstvo, da so s pristopom zbudili toliko zanimanja, da smo naravnost morali spisati to dvostransko napoved… Kakorkoli že, oglejte si posnetke iz iger in še sami razmislite o dilemi. Odgovore sprejemamo na razglednicah s slikami pomanjkljivo oblečenih deklet. ¤ PCF

SLINOMETER "Eksplozivni paket"

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10



Portal Brezglavo streljajte okoli s portalno puško (ki smo jo ljubkovalno poimenovali "Zmedenator") in vaši možgani se bodo sesirili. Včasih vse skupaj enostavno preseže kapaciteto naše nevronske sivine.

Half Life 2: Episode 2 Gordonova razvpita gravitacijska puška zopet pričara nekaj uničevalnih predstav.

Half Life 2: Episode 2 Tako grde zverinice si res zaslužijo, da jih razmažete kot evrokrem iz neposredne bližine.

Team Fortress 2 Kot da bi uporabljal taktično jedrsko orožje za odpiranje vrečke čipsa. Muhahaha…

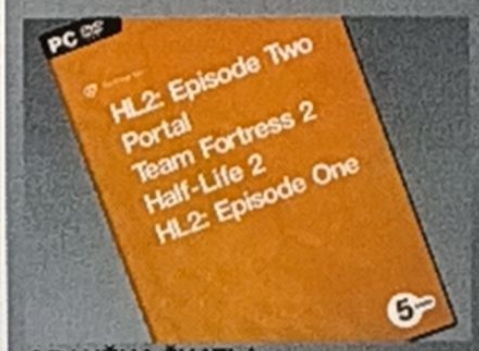
Half Life 2: Episode 2 Spoznavanje z vso mogočo in nemogočo umazanijo Combine je le ena izmed številnih veselic, ki jih prinaša neka majhna, cestarsko oranžna škatlica.

"Ali so preplavljeni z marketinškimi geniji in bogovi oblikovanja iger?"

Team Fortress 2 Tole je igričarstvo v svoji najbolj udarni obliki. Orožarna razpoložljiva v *TF2* je bolj ali manj nora. V dobrem pomenu besede.

Škatlasti okvir

Tole sta dve različici pakiranja, v katerih nam Valve in EA ponujata brškone nekaj najboljših iger, ki jih bomo ugledali to leto. In ob njihovem občudovanju imejte ves čas v mislih, da je bil NEKDO PLAČAN PRECEJ BOLJE KOT VI, ker se je spomnil tega "dodelanega" pristopa. Temu, kar je zdaj na vašem obrazu, se reče nasmešek zmedenega človeka pred živčnim napadom.



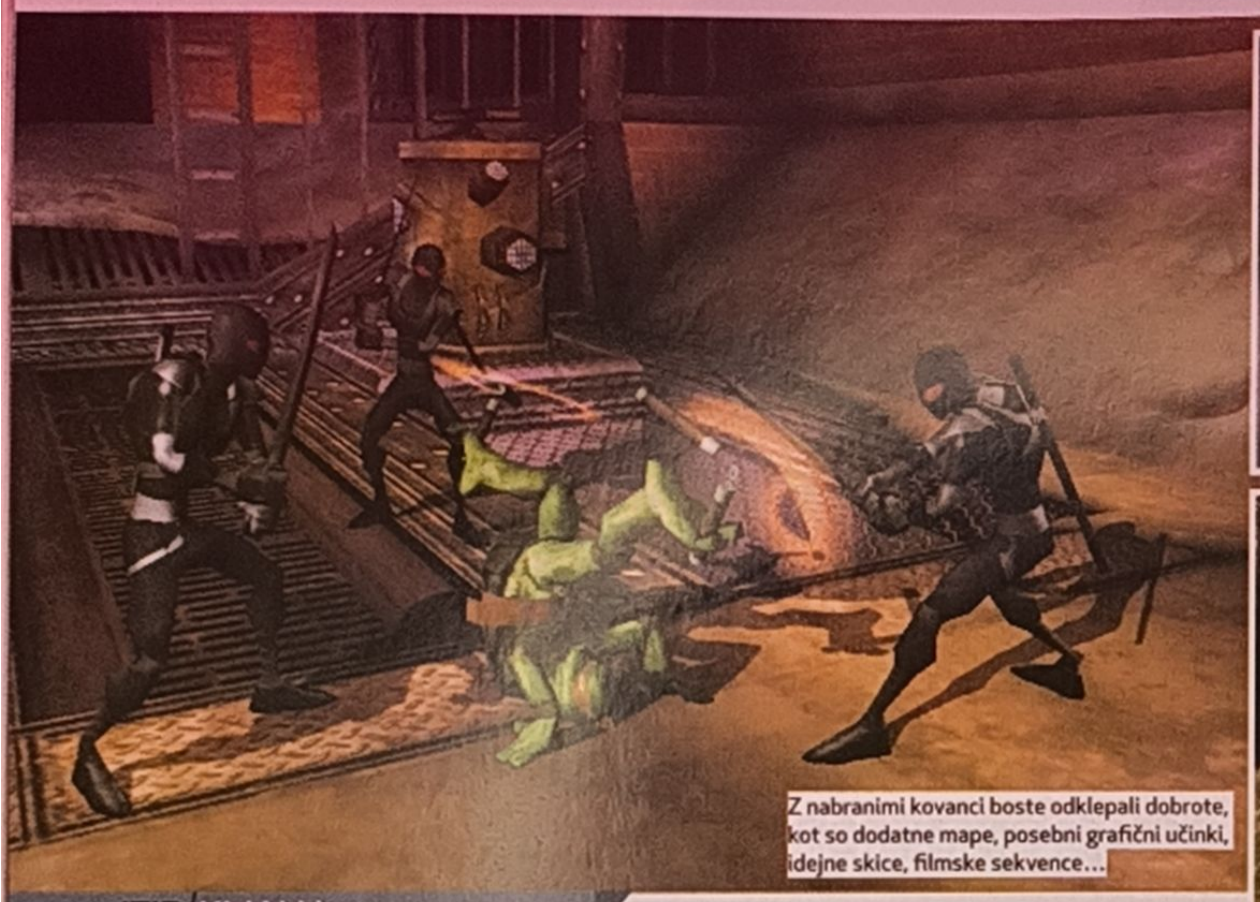
ORANŽNA ŠKATLA
V njej je… no, bolj ali manj vse, kar ste si kdaj želeli s strani Valve…

ČRNA ŠKATLA
Ni črna skrinjica, temveč le okleščena različica oranžne sestrice.

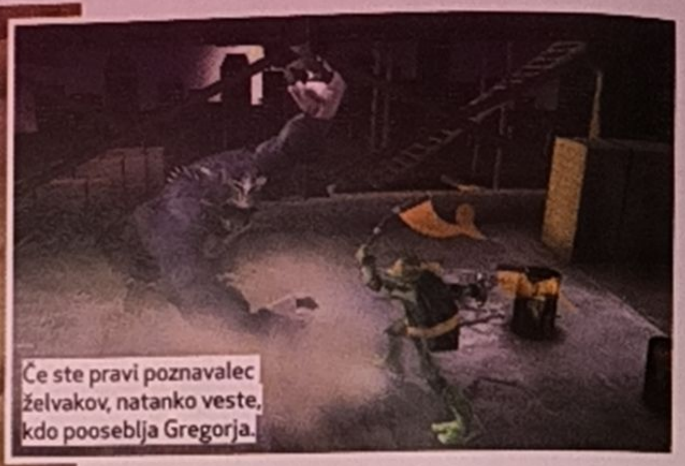
SAMI O SEBI

"V manj kot 18 mesecih smo skupaj z EA v trgovine poslali skupno kar deset novih izdelkov. *TheBlackBox* (črna škatla) in *TheOrangeBox* (oranžna škatla) predstavljata nov, drzen pristop k založništvu več izdelkov na več platformah in dobro vemo, da ni organizacije v tej industriji, ki bi bila bolje opremljena za istočasno izdajo novih vrst izdelkov na več strojnih platform, kot je ravno podjetje EA Partners."

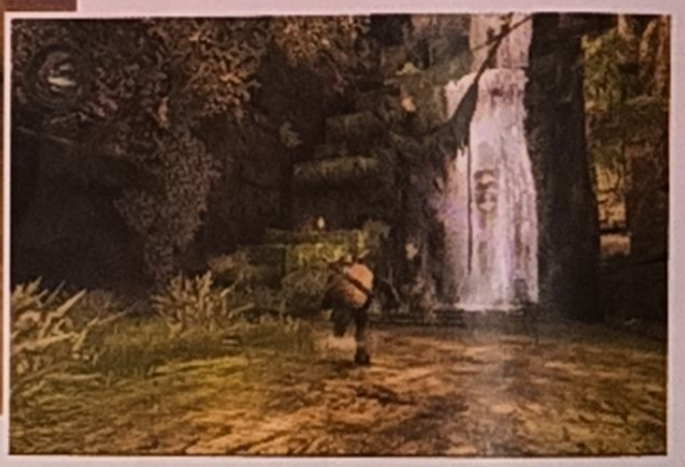
Gabe Newell, ustanovitelj/glavni direktor, Valve. Dober si Gabe, a nisi Lennon. Tole ni *The White Album*, veš…



Z nabranimi kovanci boste odklepali dobrote, kot so dodatne mape, posebni grafični učinki, idejne skice, filmske sekvence…



Če ste pravi poznavalec želvakov, natanko veste, kdo pooseblja Gregorja.



IZID/KMALU

Teenage Mutant Ninja Turtles

Zgoraj Ubisoft Montreal se ne more upreti vpeljavi vsaj kančka njihovih čarobnih svetlobnih žarkov in meglic.

Tomaž Bartolj že leta prosjači jedrsko elektrarno Krško za par radioaktivnih kapljic, ki bi jih zlil v kolegov akvarij…

OSNOVNI PODATKI

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Ubisoft Montreal
Zvrst Arkadna akcija
Na spletu http://tmntgame.uk.ubi.com

ZA KAJ GRE?

Spremljajoča igra za ravnokar prispeli novi animirani film o edinih želvah, ki so kdaj veljale za res frajerske. Lahkotna akcija, želvje akrobacije in bolne fore. Leonardo, Rafelo, Michellangelo in Donatello še enkrat predstavijo svoje solistične in ekipne spretnosti.

Želva jaz in želva ti, danes želve smo že vsi, vsak naj se zavrti ga… ga… ga? Ops, tisto so bile res race. Oprostite, ampak kdo hudiča je dal v časih naše rajnke mladosti kaj na race? Želve, te so bile pa res frajerske! Zamuditi del njihovih risankasto-stripovskih peripetij je pomenilo brezpogojno izobčenje iz vrst kul osnovnošolcev – ah, da, stari dobri časi. In zdaj ko je naša generacija dovolj odrasla, da ve, čemu se uporablja Gillete, je banda LRMD zopet na pohodu.

Kar nas morda malce moti že ob sami marketinški akciji za celoten filmski dogodek (in s tem tudi za igro), je, da so avtorji nekako vnaprej odpisali malce starejše občinstvo (zato bo treba spet ugrabljati mlajše bratrance, da boš v kinu deloval kot spremljevalec otroka in ne le kot čudak). A formule se držijo dosledno in igra *TMNT* ne pušča kančka dvoma: mišljena je za najmlajše.

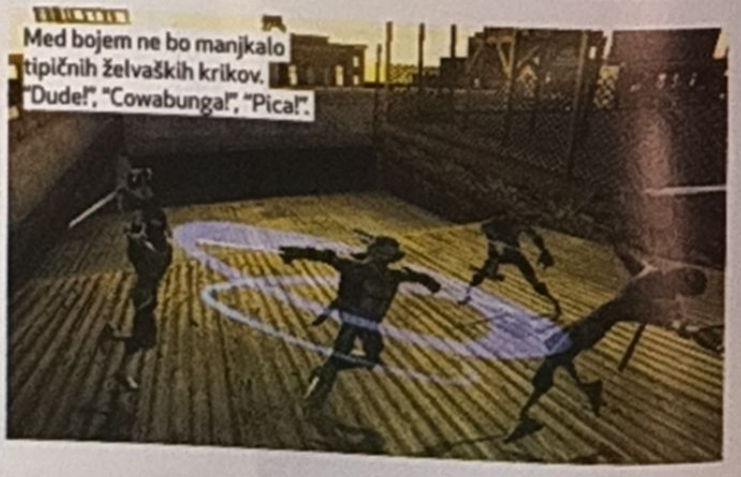
Upanje, da bodo zeleni frajerji končno dobili dostojno igro, obstaja že zato, ker je licenca prešla iz rok Konamija, ki je izdal tri praktično identične in obupne igre, v šape Ubisofta in njegovega montrealskega studia, ki je zakuhal *Prince of Persia* in trenutno pripravlja *Assasin's Creed*. To je gotovo odlična popotnica – obljubljeno je, da bodo želvji karateisti končno postali spretni in hitri; podobno kot princ bodo tekali po zidih, se vihteli na drogovih, se oprijemali polic, poznali bodo dvojne skoke, posebne poteze, kot je Donatelovo skakanje s palico ali Rafaelovo plezanje po navpični steni s pomočjo posebnih rezil. Boj bo po besedah avtorjev zasnovan skrajno dostopno (beri: kritično preprosto), vsak izmed junakov bo imel lastne poteze, v kasnejših nalogah pa se bodo bratje povezali in uprizorili nekaj skupinskih pretepaških norčij, ki znajo priti še posebno prav ob obračunih s šefi stopenj.

Po do sedaj videnem gre sklepati na izjemno tekoče igranje s hitrim tempom. Pravzaprav se zdi, da bo igra z vsem skakanjem po policah in pobiranjem kovancev globoko v sebi poklon starim dobrim "ploščadaricam", za katere bi se res že spodobilo, da bi dobile dostojno sodobnico. Za dodatno razgibanost bodo poskrbela okolja – džungla, kanalizacija, gore, strehe Velikega jabolka…

Vsekakor od *TMNT* ne gre pričakovati posebnih tehnoloških dosežkov, kompleksnosti ali globokega zapleta (hej, to so vendar nindža želve!), a če bi ji uspelo združiti poenostavljene akrobacije perzijskega princa, izvirna okolja, intuitiven nadzorni sistem in pristno želvje vzdušje, kot obljubljajo, bi lahko dobili po dolgem času res dobro ploščadno igro. In to bi si podmladek že resnično zaslužil. ¤ PCF

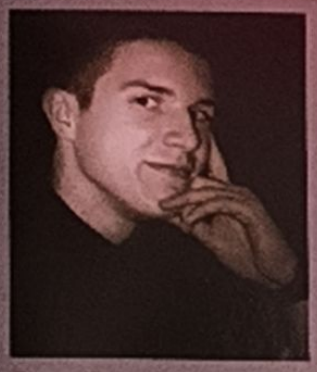
SLINOMETER "Želve!"

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



Med bojem ne bo manjkalo tipičnih želvaških krikov. "Dude!", "Cowabunga!", "Pica!".

PO LOJTRCI NA LEVO...

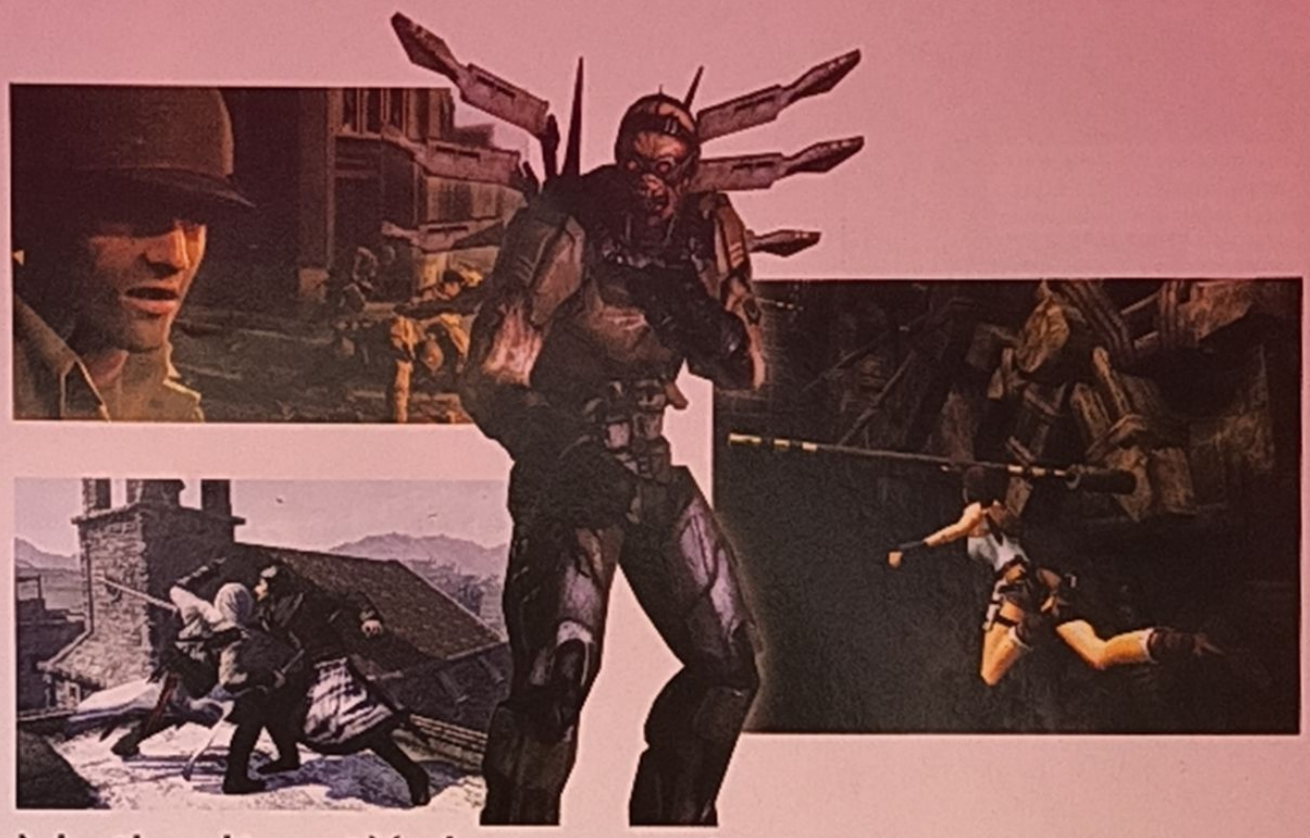


Tomaž Bartolj
Črkač, lvl 34
exp: 46328;
str:18; dex:56; sta:47

Imaš igrico?

Ej, a imaš ti kakšno igrico zame? Očke, ki bi jih bil še Bambi vesel, s pričakovanjem zrejo vame. "Kakšno luštno, zanimivo, pa ne take, da bom eno uro rabila, da bom znala igrati. Pa take tudi ne, da bi morala preveč razmišljati." Znana situacija? Kot da ne bi bilo dovolj, da za nasvete o igrah sprašuje pol sorodstva in sosedova otročad, se je gibanju prejšnji mesec aktivneje pridružila še boljša polovica.

Da kovačeva kobila ne bi bila bosa, sem se strumno podal po poti, po kateri so stopali že mnogi in vsi po vrsti obupovali – najti igro za dekle. Profil subjekta – igralne izkušnje: praktično neobstoječe; sposobnost igralne koncentracije: pol ure ob ugodnih okoliščinah; mnenje o krvi: v živo ob njej omedlim, v igrah jo tolerriram, a je ne obožujem; igre *Barbie*: nisem stara 6 let; PC v posesti: srednja žalost; znanstvena fantastika: to je bolj zate; pomen zgodbe: kadar jo iščem, berem knjigo ali gledam TV; če ne najdeš igre zame: najdi igro zame! Posledična težavnost mojega opravila: brutalna. Plazu predlogov in prikazov je sledila peščica podobnih odgovorov: "Sem rekla, da ne maram strategij. Kdaj bom dejansko lahko začela igrati? Zakaj se vse tako čudno premika? Zakaj ne morem z avtom podreti gledalcev?" Pa so neslavno padali *Warcraft 3*, *Settlers*, *King Kong*, *Colin*, moji živci... Delno sprejeta sta bila *NFS* in *Prince of Persia*, navdušenje pa je bilo nad streljanjem kur v *Moorhuhn 3*. In takrat genialni preblisk! "Tjaša, kaj pa tale *Bomberman*, daj poskusi tole..." Deset sekund kasneje: "Vau, super... Pusti me – igram. Daj mir; ne, ne grem na sprehod." Mesec kasneje je *Bomberman* obrnjen, v vrsti pa že čakajo ostale, več kot desetletje stare igre, kot so *Keen*, *Lemmings*, *Rayman*, *Dave*, drugi *Worms*... O hipotezah, zakaj stare igre tako vžgejo pri igričarskih novincih in o posledicah, če svojemu dekletu najdeš predobre, naslednjič – moram razložiti koncept shranjevanja položaja pri *Commander Keen*...



Najbolj pričakovane igre

Bomo do konca leta res zamenjali že vse člane te lestvice?

IGRE PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Brothers in Arms: Hell's Highway	marec	Ubisoft	PCF 51	Taktična strelska
Enemy Territory: Quake Wars	marec	Activision	PCF 62	Večigralski boj s Stroggi
TES4: Shivering Isles	april	Take2	PCF 62	Igranje vlog
Command&Conquer 3: Tiberium Wars	april	Electronic Arts	PCF 52	Akcijska strategija
Crysis	1. četrtina 07	EA	PCF 60	Prvoosebni spektakel
Bioshock	1. četrtina 07	2K Games	PCF 60	Prvoosebna srhljivka
The Witcher	pomlad	Atari	PCF 62	Akcijsko igranje vlog
Alone in the Dark	junij	Atari	PCF 56	Preživetvena tretjeosebna
Tomb Raider Anniversary	2. četrtina 07	Eidos	PCF 60	Tretjeosebna akcijska
Stranglehold	poletje 07	Midway	PCF 62	Tretjeosebna akcijska
Quake Wars	zima 07	Activision	PCF 62	Večigralska strelska poslastica
Assassin's Creed	zima 07	Ubisoft	PCF 57	Tretjeosebna akcijska
Alan Wake	konec 07	Microsoft	PCF 60	Tretjeosebna akcijska
Huxley	konec 07	Webzen	PCF 60	MMORPG
Team Fortress 2	2007	Valve	PCF 62	Večigralska prvoosebna strelska

Lestvice bralcev

Glasujte na www.pcformatslo.net

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	NASLOV IGRE
^1	Call of Duty 2
^2	Test Drive: Unlimited
^3	Half-Life 2
^4	FIFA 07
>5	GTA: San Andreas

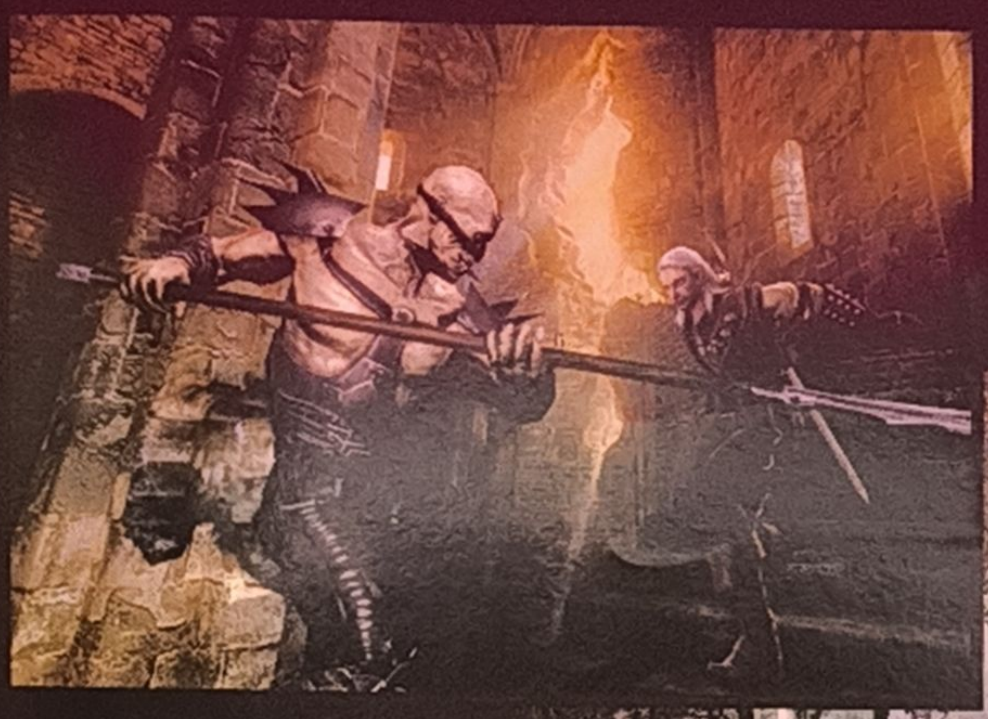
NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	NASLOV IGRE	NAZADNJE
>1	C&C 3: Tiberium Wars	PCF 60
^2	Crysis	PCF 60
^3	Tomb Raider Anniversary	PCF 60
^4	Half-Life 2: Episode Two	PCF 62
^5	Assassin's Creed	PCF 57

Stavimo, da je bila neke vrste vampir in ne le deklica, ki je po noči s prijatelji nevede zvrnila vrček krvi.

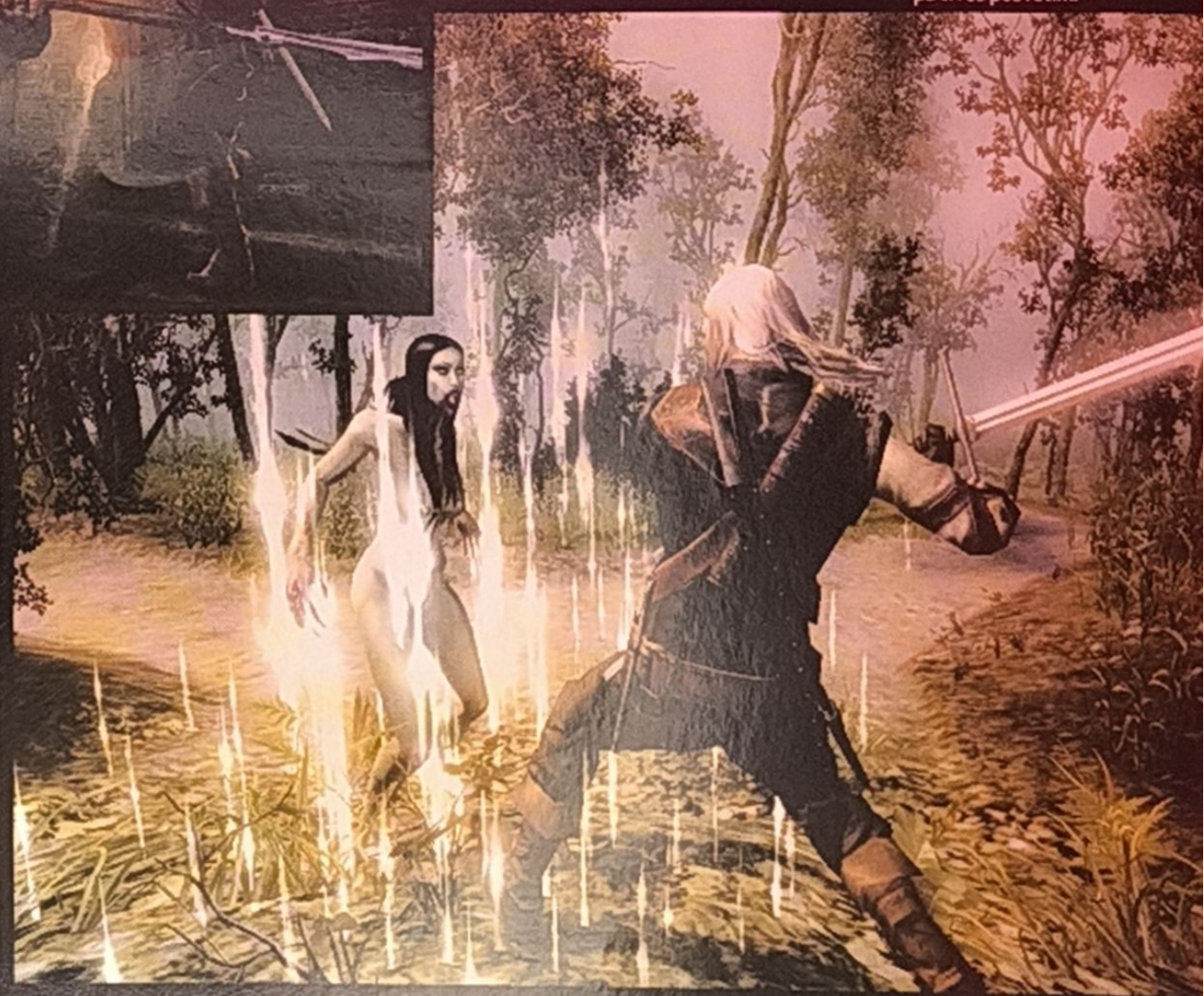
"Napredujte tako, da preživite teden dni v bordelu"

Irski bar, ki je odprt 24 ur na dan in nabito poln z zelo **sumljivo klientelo**; kopica srednjeveških rokoborcev WWE **in človek**, ki dobesedno gori. *PCF* se poda v mrzlo Varšavo **in si bolje ogleda** *The Witcher*, poljski odgovor na *Oblivion*



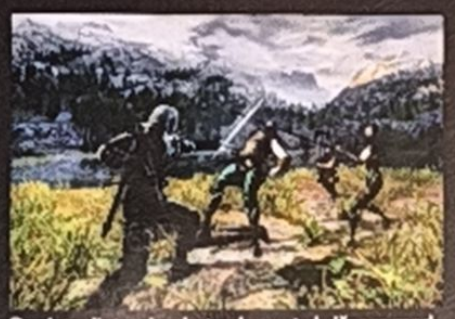
Levo **Na vhodnih vratih je pisalo: "Če želite delati tukaj, ne rabite biti ravno fetišist s kroglo v ustih, verjetno pa pomaga."**

Spodaj **"Fuj! Svetleči hipi! Takoj se obleci ali pa ti res posvetim!"**



Znamenja časa

Čeprav Geralt, tako imenovani Witcher, v resnici ni čarovnik, pa mu finese magije niso niti najmanj tuje. Tako ima dostop do omejenega števila znamenj ali urokov znotraj petih različnih magičnih šol, vse od telekineze pa do nadzora nad razumom in vedenjem drugih.



Predstavljate si ga kot neke vrste križanca med barbarom Conanom in Davidom Copperfieldom…

Ko so nam fantje iz CD Projekta, razvijalca igre RPG *The Witcher*, svetovali, naj se ne zapletamo preveč z zvezdami večera, moramo priznati, da smo pričakovali vrteče se plesalke praznega pogleda na drogu ali skupino tipov, ki poskušajo drug drugemu iztrgati koščck mesa z meči. Ob tuhtanju, ali smo veseli, ker vidimo drugo ali razočarani, ker zamujamo tisto prvo, se nam je posvetilo, da naš miselni proces najbrž natančno ponazarja tistega, ki nas čaka, ko bomo poleti v roke končno dobili dokončano igro. Izbira je namreč pomemben del igre *The Witcher*, izbira med seksom ali nasiljem pa je najbolj osnovna možnost, ki jo boste imeli na razpolago.

CD Projekt po lastnih besedah ustvarja svobodno pustolovščino v netipičnem domišljijskem svetu z vsebino za odrasle. Pogosti profanosti in krvavim bojem se v igri pridruži tudi nekaj moralno dvomljivih dogodivščin med rjuhami iz konjske žime v gostilni z enako moralno dvomljivimi ženskami. In najbrž tudi nekaj brhkimi razuzdankami.

Širna svoboda

V svetu, ki deluje skoraj kot nezakonski otrok iger *Oblivion* in *Dungeon Siege*, čaka Geralta, vašega Witcherja in nadčloveško sposobnega plačanca, cela kopica pustolovščin. "Svet v igri je svoboden, tako da lahko potujete naokoli in delate, kar želite," je povedal Michal Kicinski, izvršni direktor pri CD Projekt.

"Svet pa se med igro tudi spreminja zaradi dogodkov v zgodbi," mu je segel v besedo vodja projekta, Jacek Brzezinski. "Lahko se zgodi, da hiše pogorijo, rezultat tega pa je, da vsi ljudje (v mestu ali vasi) pomrejo. Vse to pa je povezano s političnim delom igre in zgodbe."

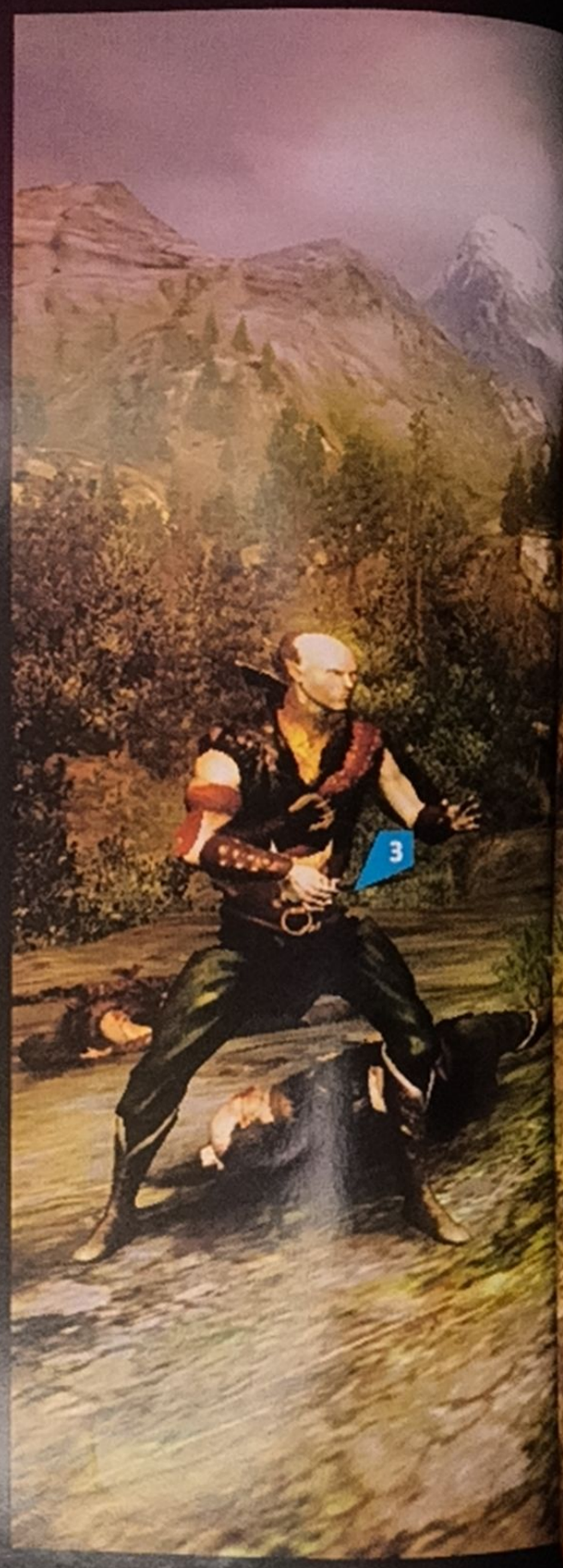
Te spremembe so lahko odvisne od vas samih, glede na to, kako močno si želite videti vilince (te razvijalci včasih predstavijo kot teroriste, drugič pa kot borce za svobodo), ki napadajo obrambne nasipe lokalnega mesta. Ena izmed vznemirljivih možnosti igre je ravno ta možnost izbire. Igre igranja vlog so jo imele v najbolj osnovni obliki, vse odkar se je Ian Livingstone strinjal, da bi bilo zanimiva ideja kadarkoli obr-

"Izbire niso ne dobre ne slabe, saj se tudi svet ne deli na stvari, ki bi bile dobre ali slabe. V bistvu je siv, tako kot normalen svet" Jacek Brzezinski, vodja projekta

niti na stran 46 in vstopiti v nevarni grad. Da vam ne bi bilo treba držati vašega navideznega palca na tej strani izbire in skakati nazaj, pa so se pri CD Projektu odločili za pogumen korak: poskrbeli so, da posledice vaših dejanj niso niti očitne niti nujno takoj vidne.

Izbira med mučenjem, izpustitvijo ali umorom zapornika in onegavljenjem z županovo hčerjo ali zgolj občudova-

Levo Težko verjetno, da se bo tale lepotec uklonil razumni debati.



THE WITCHER/POSEBNO POROČILO

"Številni razvijalci trpijo zaradi nestalnega vira financiranja, zato so zelo odvisni od svojih založnikov in situacije na tržišču"

Michal Kicinski, izvršni direktor, CD Projekt

Orodja in oprema

Končna različica urejevalnika *The Witcher* bo omogočala tri različne vrste operacij. Tehnične ideje, ki stojijo za implementacijo tretje vrste operacije, ob izdaji še ne bodo na razpolago, dodane pa bodo kmalu zatem.

1 "Ustvarite pustolovščine v obstoječem svetu z obstoječimi pravili, ki ga naseljujejo računalniško vodeni liki, skupine in straže. Preprosto zgradite pustolovščino v okolju, ki je pripravljeno za njeno izvedbo. Tako lahko ustvarite lastne računalniško vodene like in lastne dialoge. To je najlažji in najhitrejši način, ki je opremljen tudi s ciklom menjave dneva in noči."

2 "Druga plast urejevalnika omogoča bolj zmogljivo modificiranje igre. Ali bi na primer morali stražniki podnevi prezreti zločine? Modificirate lahko obnašanje in odnose med frakcijami."

3 "V tretji vrsti operacij boste lahko igri dodali popolnoma nove elemente, na primer nova ozemlja, ki ste jih ustvarili s pomočjo programa *3D Studio Max*."

njem, ima lahko zanimive posledice nekaj dni kasneje in ne nujno takoj. "Izbire niso ne dobre ne slabe, saj se tudi svet ne deli na stvari, ki bi bile dobre ali slabe. V bistvu je siv, tako kot normalen svet."

"Zmeraj poskrbimo, da so izbire uravnotežene," je povedal Michal. Torej ljudje nimajo občutka, da so izbrali slabo pot? "Ne, jaz na primer podpiram vilince, ki se bojujejo proti kralju. To je moja izbira, saj so mi njihovi cilji bliže kot kraljevi."

Veliki projekt

Ustvarjanje *The Witcher* je zajeten zalogaj na tržišču, ki je zasičeno z domišljijskimi igrami RTS, RPG in seveda MMORPG. "Že od samega začetka so bile naše sanje usmerjene v ustvarjanje igre, ne le v prodajo," je samozavestno povedal Kicinski. "Naša filozofija je, da se stvari sploh ne lotimo, če nismo prepričani, da jih lahko naredimo zelo dobro. Leta 2000 smo postali največji evropski distributer in se odločili, da smo pripravljeni in finančno dozoreli za nalogo ustvarjanja celotne igre iz nič."

To ozadje na tržišču iger RPG, ki sega od ustanovitve podjetja leta 1994, jim je omogočilo prevzem lokalizacije in distribucije nekaterih najbolj uspešnih iger RPG v zadnjih desetih letih. Iger, kot so *Baldur's Gate*, *Diablo*, *Planescape: Torment*, *Neverwinter Nights* in *Morrowind*. "Za preživetje na globalnem tržišču iger je nujno dobro finančno zaledje. Številni razvijalci trpijo zaradi nestalnega vira financiranja, zato so zelo odvisni od svojih založnikov in situacije na tržišču. Zaradi nadzora nad našimi lastnimi viri imamo priložnost, da si zagotovimo bolj udobne pogoje za razvoj igre."

To se najbolj očitno odraža v času, ki so ga porabili za razvoj *The Witcher*. Na igri so pričeli delati z majhno ekipo leta 2003, pred nekaj več kot dvema letoma pa so poskusili znova, z drugačnim pogonom igre, *Aurora Engine* podjetja Bioware, ki predstavlja hrbtenico *Neverwinter Nights*. Dandanes založniki iger običajno niso tako pripravljeni na polovici zapletenega razvoja igre razvijalcem dopustiti, da celoten proces začnejo znova.

Treba pa je povedati, da je to, kar

Legendarni mečevalec

Witcher je izurjen v rabi ostrih orožij, zato bodo vaša glavna orožja meči iz železa ali srebra, s katerimi boste udrihali po ljudeh in pošastih. Izberete lahko tudi druga orožja, vendar je vaš osnovni meč mogoče nadgraditi z runami in podobnimi čarobnimi zadevami.

1 Klik za smrtni udarec

Bojevanje je proces, v katerem enostavno klikate z miško. Trenutno je nekoliko nedodelano, če pa jim ga bo uspelo izboljšati, se lahko prelevi v zelo neproblematično obliko obračunavanja.

2 Pokončna drža

Na razpolago imate tri oblike bojevanja, zelo hitrega, takšnega, ki povzroči veliko škode, in skupinskega, pa tudi zaključne udarce.

3 Kombinacije so pravastvar

Vsaka oblika ima določene kombinacije gibov, ki jih lahko izvedete s klikom na tarčo, ko kazalec miške pokaže, da je kombinacija na razpolago. Koristne so zlasti pri menjavanju tarč sredi boja, če vas sovražniki znatno prekašajo v številu.

jim je uspelo narediti z nekoliko zastarelim pogonom podjetja Bioware, naravnost impresivno. Zato nas ni preveč presenetilo, ko smo izvedeli, da so zamenjali ali na novo napisali 80% celotne zbirke orodij. "Pri pogonu Aurora je najbolj pomembno dejstvo, da ima ustrezno arhitekturo za igro RPG. Drugi pogoni, ki smo si jih ogledali, so bili zgolj generatorji grafike."

"Takoj na začetku smo se odločili, da bomo spremenili del, ki skrbi za renderiranje. Tega smo napisali čisto na novo. Številne manjše elemente pogona, kot so filmske sekvence, smo izločili iz glavne zbirke orodij, tako da so zdaj integrirani v eno samo, zmogljivo orodje." Zaradi obsega igre in dejstva, da bo vključevala tudi urejevalnik, se nam seksualna vsebina ne zdi tako pomembna, hkrati pa smo

Prizore bojevanja je koreografirala poljska šola za kaskaderje, neke vrste srednjeveški WWE.

zaradi končne igre CD Projekta tako neučakani kot Witcher v bordelu. Glede na količino dela, ki ga bo vanjo še potrebno vložiti, je dvomljivo, ali jim jo bo uspelo izdati v načrtovanem roku, menimo pa, da se nanjo še kako splača počakati. ◘ PCF

Ljubezen in napredovanje

Seksualna vsebina v *The Witcher* se ne ustavi pred zbiranjem točk ob razdevičenju kmetic. Pri CD Projektu še zmeraj razmišljajo o tem, kaj vam bo pravzaprav prinesel obisk bordela. "Verjetno nekaj izkušenjskih in življenjskih točk," pravi Michal. "Seveda pa bodo intimne zveze z dekleti vplivale tudi na samo zgodbo in bodoče odnose s temi ljudmi."

Zraven poglabljanja vaših "odnosov" z voljnimi liki v igri torej obstaja tudi možnost, da boste ob celotedenskem veseljačenju v bordelu napredovali po stopnjah. Takšna vrsta razposajenega zapravljanja časa pa seveda ne bo dobrodošla v Ameriki in Nemčiji, kjer se bodo morali igralci zadovoljiti s precej bolj "prečiščeno" različico igre.

Napredovanje po stopnjah z obiskom prostitutk? Ob misli na peno, ki se bo nabirala v kotičkih ust gorečih dušebrižnikov, nam je kar toplo pri srcu.

"Stalker" pomeni zalezovalec – zalezujte torej in se ne delajte preveč vsemogočne, če radi doživljate sončne vzhode.

S.T.A.L.K.E.R.
Shadow of Chernobyl

IZID/ŽE IZŠLO

Kaj ko bi vsi skupaj zapeli eno veselo spodbudno pesmico, preden pride horda mutantskih radioaktivnih morilcev in nas raztrga na koščke?

Vojska je vedno preveč navdušena nad vtikanjem svojega nosu v sleherno zadevo, kajne?

Prostran svet mutantov, pojavov, ki vam bodo zmešali možgane in želodec, ter svinec bruhajoče orožarne. Skratka, počutili se boste kot doma...

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** THQ
- **Razvijalec** GSC Gameworld
- **Na spletu** www.stalker-game.com
- **Skupnost** www.gsc-game.com

Razvalina. Popolna in nepopravljiva razvalina. Pa ne igra, o ne, mislimo na svoje živce, ki so od vsemogočih pretresov enostavno razdejani in se le še nemočno pačijo. Medtem ko mali sivi nevroni pridno nadaljujejo svojo transformacijo v trzajočo žolco, se v žilah še vedno ni pomirila hudičeva zabava – rezultat podivjanega srca in nenadzorovanih doz adrenalina. In ta zmešan občutek naravnost ljubimo! Sledijo argumenti

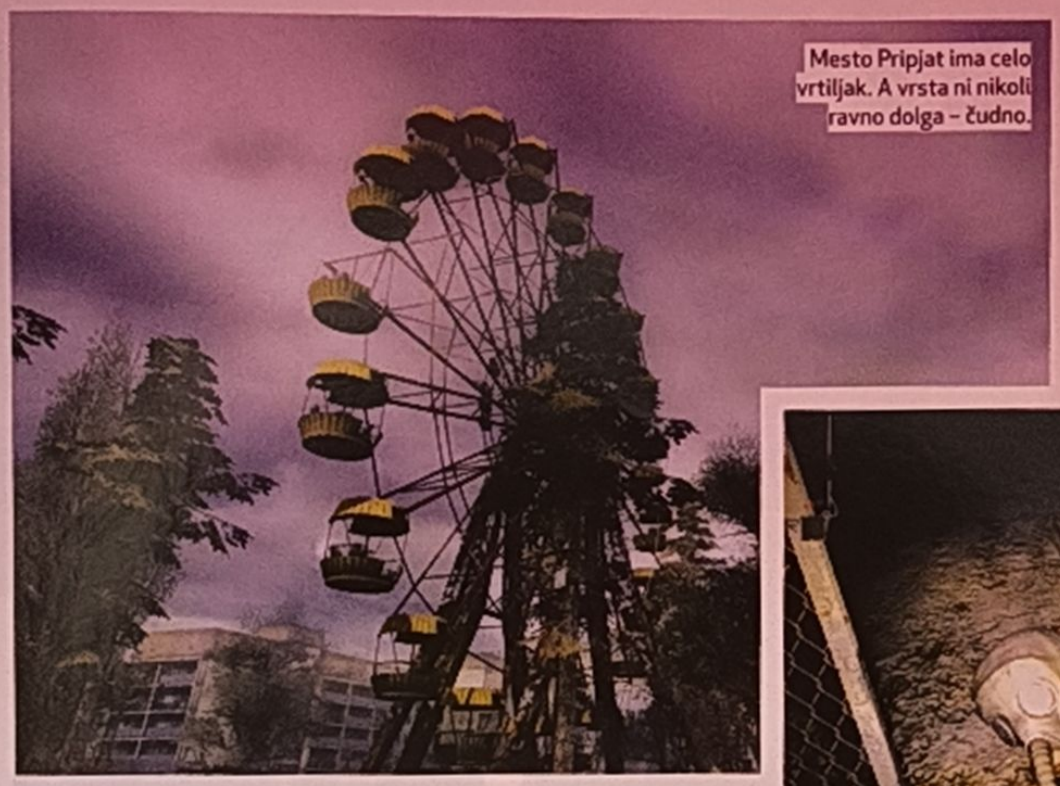
S.T.A.L.K.E.R. je absolutno pretresljiva igra in zabrenkala je bolj ali manj na našo sleherno struno - pri čemer je refren sestavljen predvsem iz poigravanja z našo bolj plašljivo platjo ter posledično tako visokih C-jev, da se jih ne bi sramovale niti male punčke med česanjem kitk. Oh, kaj vse smo prestali... Kaj kmalu po vstopu na ta nori vrtiljak čustev smo se morali prebijati skozi laboratorij, ki je bil zapuščen precej manj, kot bi si želeli, nam pa je vendarle razkril, zakaj se je naš pogled tako preklemansko zarosil in začel drseti, kot da bi pravkar v rit z ekspresno pošto poslali par kil ekstazija, čim smo se tej nič kaj zaupanja vlivajoči zgradbi približali na nekaj deset metrov. Ah, in seveda so tukaj še prikupni velikanski možgani, zaprti v kozarcu, ter njihov ne ravno zadovoljni darovalec. Pa se nismo veliko zmenili za to – raje smo izklopili elektriko, sneli nekaj zombijevskih glav in se napotili nazaj proti znanstvenim gobezdavim gizdalinom, zaradi katerih smo se sploh znašli tu. Zdaj, ko se spet približujemo površju, je slišati pobesnelo streljanje – očitno se je vmes nabralo nekaj resnih težav in nekdo bi jih vsekakor rad pospravil. Ali pa bodo one njega... Časa za filozofsko premetene domneve niti ni, kajti nad nas že leti gomila mesnih grdob z nogami na hitro nataknjenimi v rit, in ta prekleta zalega kaj hitro juriša. Tukaj težave resnično nikoli ne dežujejo – ne, v svetu igre *S.T.A.L.K.E.R.* vedno ščije preko vsake zdrave doze!

Lepa kot smrt?

Vsekakor je bilo čakanje na tole svobodno strelsko igro dolgo, a vsaj ni bilo zaman, kar potrjuje pravilnost starega reka: "Kdor čaka, dočaka, čeprav se načaka." Strahove, da *S.T.A.L.K.E.R.* zaradi tako dolgotrajnega razvoja ne bo konkurenčen na področju grafične predstavitve, lahko v večji meri zložite v kartonsko škatlo in jo porinete na podstrešje, skupaj z ostalo neuporabno kramo. Morda modeli likov res niso najbolj razgibani in se sem ter tja pojavi kak nenaravno odrezan prehod, a je celostno gledano ta igra prelestna. V najbolj nagnusnem, umazanem, mutiranem in groznem pomenu besede.

Vmesne sekvence so neverjetno kinematične, a bo za najbolj pogosto zajemanje sape in solzice v kotičkih vaših globokih modrih očk najpogosteje krivo prvovrstno senčenje in osvetljevanje v realnem času. Ni pomembno, kaj počnete – ali se tihotapite okoli vogalov, ko sonce zazeha v slovo in se poslovi z rožnato meglico, ki zloveščo obarva okrušeno steno pred vašim nosom, ali pa se v utesnjujočem podzemeljskem brlogu, osvetljenim zgolj z utripajočimi, skoraj crknjenimi neonkami, srdito otepate čudaško skupaj zmetanih mutantov – v vsakem primeru gre za vizualno umetnino. In nekam sem spada tudi prizor, kjer je glavni protagonist hudo poškodovani, a ne še čisto mrtvi konkurenčni zalezovalec/lovec na neprecenljivosti, ki s sabo vleče nemirno baklo, ki na strop meče grozljive sence, medtem ko njen nosač pušča še zadnje kaplje krvi in polni rdečo lužo pod sabo... A vseeno po buljenju poskrbite še za odrešilni strel, saj bo drugače na sceno prišel navdušujoči simulator A-Life – utripajoče srce umetne inteligence v igri *S.T.A.L.K.E.R.* Le-ta vam lahko zakuha marsikakšno pošteno: v omenjenem primeru lahko kolegi recimo zaznajo pomoči potrebnega soborca in mu na pomoč priskočijo z zdravstveno oskrbo. Divji svet (s poudarkom na "divji") prav tako nadzoruje isti sistem – pridno določa, ali so v okolici živeče zveri lačne, prestrašene ali popolnoma pobesnele, zaradi česar je svet Zone na trenutke za že kar strašljivo prepričljivo živ.

Če upoštevamo dejstvo, da morate celotno mapo po dolgem in počez spoznati kar na lastnih nogah, brez prave alternative hitrega potovanja, je pravkar opisano za *S.T.A.L.K.E.R.* božje darilo. Zahvaljujoč temu naprednemu sistemu je sleherno



Mesto Pripjat ima celo vrtiljak. A vrsta ni nikoli ravno dolga – čudno.

"S.T.A.L.K.E.R. je pretresljiva igra, ki je zabrenkala na vsako našo struno"

Mački po norih zabavah so dosegli nov nivo trpljenja.

"Časa za filozofske domneve ni, kajti na nas že drvi gomila grdob z nogami nataknjenimi v rit"

DRUGO MNENJE

Igra Shadow of Chernobyl ima svojo mero napak in ni dostavila vsega, kar je obljubljala že od davnega leta 2001 naprej. Kljub temu je tiste vrste ambiciozna igra, kakršne bi morali spodbujati – večinoma S.T.A.L.K.E.R. zadeva žebljiček točno po njegovi mali glavici. Vzljubil sem vzdušje zaradi eksplozije opustošene pokrajine: še posebno zlovešče občutke zna pričarati res odlično poigravanje svetlobe in senc. In nikakor ne smem pozabiti pohvaliti zasvojljivega, namensko počasnega večigralskega načina.
Gregor Mraz

popotovanje izziv, saj je tam zunaj vedno nekaj, kar je žejno krvi – a ne nujno vaše. Ne bo manjkalo dogodkov, ko boste nehote naleteli na besne strelske obračune vpletenih sil ali rešitev v obliki padlih sovražnikov, ki bodo še premogli tolikšno hranilno vrednost, da se bodo sestradani mutirani volkovi z njimi zamotili ravno tako dolgo, da boste svojo rit odnesli na primerno varno razdaljo in se rešili sicer gotove smrti.

Skoki čez plot

Vse pa v tej, zaradi jedrske nesreče skorajda apokaliptični deželi le ni tako rožnato; *S.T.A.L.K.E.R.* nikakor ni igra brez svoje doze napak. Pogosto oglaševani svobodni svet je pravzaprav kar močno omejen. Res je neumno gledati metrsko ograjo iz bodeče žice, ki je ne prizadene vse razstrelivo tega sveta, niti je ne morete na kakršenkoli način preskočiti. Način premikanja med posameznimi področji je ravno tako trn v peti, saj lahko med območji prehajate le na vnaprej strogo določenih točkah, pri čemer ste deležni še dolgih zaslonov za nalaganje. Navedeno spodnese tla nekaterim sicer nespornim kvalitetam igre, med katerimi pa ni podajanja na trenutke raztresene zgodbe – precej časa je zgodbi naravnost težko slediti. Veseli bi bili tudi, če bi bilo mogoče ob sebi kadarkoli imeti soborce, ne le takrat, ko vam to dovoli določena naloga. In da sploh ne začnemo govoriti o kooperativnem igranju (oziroma pomanjkanju le-tega) – kakšno igro bi šele potem imeli v rokah! A ko s svojim ritualnim stokanjem končamo, moramo priznati, da se nas že dolgo nobena igra ni dotaknila na podoben način. Bili so deli, ob katerih nam je postalo tako nelagodno, da nam hladna logika »pa saj je samo igra« ni prav nič pomagala – vedro in rezervne spodnjice so nam bili vedno na dosegu roke. Nočemo razkriti preveč, a saj vam bo postalo jasno, o čem govorimo, že v strašnem eksperimentalnem laboratoriju na samem začetku.

Elementi igranja vlog (RPG) niti niso tako izraziti, kot je bilo morda pričakovano; v prvi vrsti gre za strelsko igro, a kljub temu je opazen določen postopen napredek vašega lika – zlasti zaradi bogate in raznovrstne opreme, ki si jo boste lahko omislili. Ko boste na primer prvič naleteli na odstranljive daljnoglede, boj postane znatno zabavnejši. Vsako orožje ima svojo mero nenatačnosti, kar pomeni, da lahko držite merek točno na betici oddaljenega vojaka, a ni nujno da ga boste zadeli – a ko zadenete... hudiča, je to prvinski užitek! V neskončnost bi lahko čvekali in hvalili, kako proste roke imate, da igrate prikrito, inteligentno, premeteno ali psihopatsko agresivno, če želite, a se bojimo, da bi vam s tem uničili veselje, ki ga boste občutili, ko boste sami dognali, na kaj namigujemo. In tole bi skorajda morali okusiti na lastni koži; igra je odlična in precej, precej grozljiva. ¤ PCF

TEHNOLOGIJA

Težko se je odločiti, kateri kos strojne opreme bi najbolje pristajal njenemu fantastičnemu, grozljivemu in pesimističnemu veličanstvu, *S.T.A.L.K.E.R.*, a dobra zvočna kartica na koncu le poseka dodaten gigabajt pomnilnika. Zvočni učinki okolja skozi celotno igro ustvarjajo ravno pravo mero napetosti in s kartico, kot je na primer X-Fi, ki bi jih poganjala, se boste resnično razvajali. In se morda celo podelali.

PCFormat Ocena

Min 2GHz, 1GB RAM, 128MB DX 9c kartica

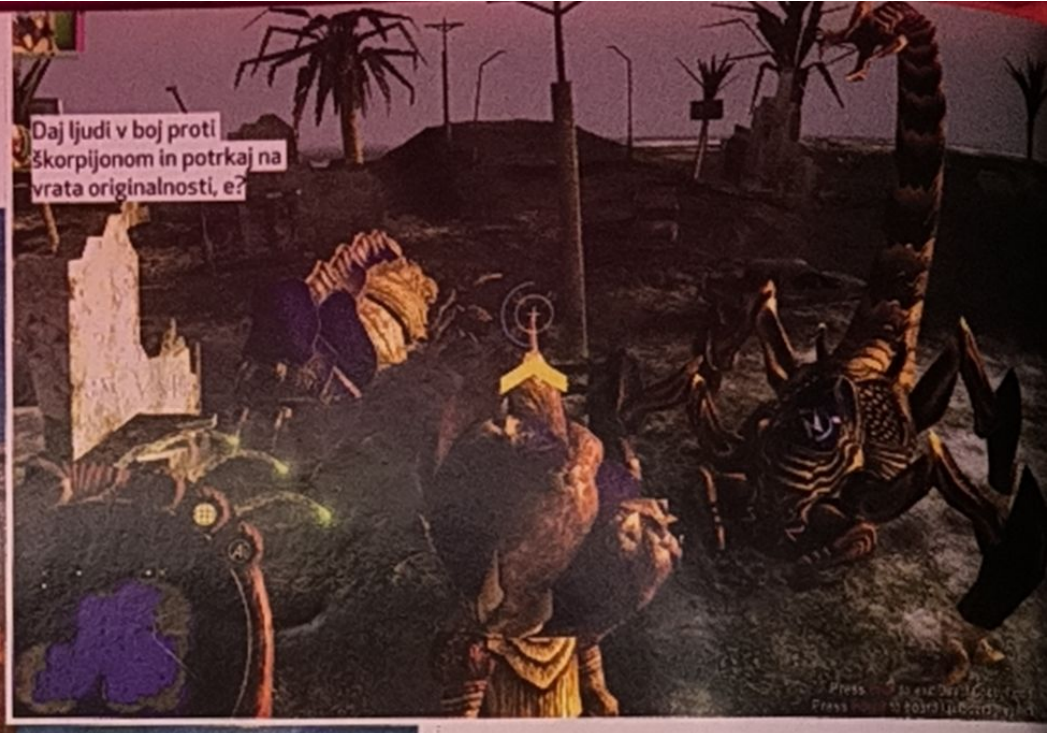
Opt 2,6GHz, 2GB RAM, 512MB DX 9c kartica

✓ Čudovita in polna vzdušja ✓ Akcija do konca
✓ Odlični zvočni učinki ✗ Omejeno gibanje

Nora, čudovita, strašljiva, razgibana akcija, polna obračunov z mutanti. Prisrčno vabljeni na ogled pekla, ki ga je ustvarila človeška roka.

93

"Kwa?" je zinil Mraz, ko se je na zmenku na slepo pojavila nova punca.



Daj ljudi v boj proti škorpijonom in potrkaj na vrata originalnosti, e?

Pankrti Hai-Gentaijev so ustvarjeni za njihove potrebe v boju. Grdavži so.

ZD/ŽE IZŠLO

Maelstrom

Le manjšo tipkarsko napako stran od poslovne igre, v kateri igrate vlogo direktorja pošte. To bi bilo pa res zabavno...

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Codemasters
- **Razvijalec** KDV
- **Večigralstvo** Internet in LAN, 2-6 igralcev
- **Na spletu** www.codemasters.com/maelstrom

V zadnjem času nam avtorji realno-časovnih strategij niso dali miru, kar ljubitelji zvrsti glasno pozdravljamo. Pomislite samo na *Kompanijo herojev*, ki je neprekosljiva zaradi obvladovanja posameznih vodov vojakov, po drugi strani pa je pred mesecem prišel še slavospev uničenju – *Supreme Commander* –, s katerega obsegom se ne more kosati nobena druga tovrstna igra. In da, kmalu bo tu tudi *C&C: Tiberium Wars*. Že kuka čez horizont.

A tudi če bi bile klimatske razmere spremenjene in takšni kolosi ne bi dominirali po nebu, bi bilo težko ljubiti *Maelstrom*. Kar je škoda, saj ima v rokavu kar nekaj spodobnih trikov. Ta postapokaliptična realno-časovna strategija med sabo spre Remnante, uporniške in človeške potomce Zemljanov, ter robotske šefe Ascension. Da se stvar zakomplicira, priskočijo seveda na pomoč še Hai-Genti. Vsaka izmed strani ima popolnoma svojstven nabor enot in tako se ljudje praviloma zanašajo na pehoto, terenska vozila in tanke, robotki pa na svoje prilagodljive enote, ki se lahko spreminjajo... tretji, Zergi... e, Hai-Genti pa rojevajo biološke konstrukte, ki se potem klofajo namesto njih.

Rase imajo tudi po eno ali dve voditeljski enoti, ki ju je mogoče voditi iz tretje osebe. Je pa res, da ne boste mogli vnaprej naročati vodov, kar svoje slabosti pokaže v boju, pri hitrem manevriranju enot. Torej je ta možnost povsem sama sebi namen.

"Največja inovacija igre je nemara možnost spreminjanja terena"

Vrtnarjenje

Največja inovacija, ki jo igra s seboj prinaša, je nemara možnost spreminjanja terena. Tako lahko posamezne predele okolja znižujete ali zvišujete ter tako poskrbite za dostopnost ali obrambo. Na tak način je moč celo spreminjati samo bojišče ter ustvarjati posebna območja, kjer se sovražnik ne bo več mogel hitro gibati. Primerno za zasede ali popolno zaprtje predelov.

To pa še ni vse. Žal kljub nekaj dobrim pristopom *Maelstrom* ne uspe zadovoljiti in igralcem ponuditi dovolj razlogov, da bi ob igranju vztrajali do konca. Umetna pamet je pod nivojem in prave poti ne bi našla, pa če bi jo enotam z laserjem vri-sali na leščerbe. Tudi igralnost šepa, saj so bitke preveč neobvladljive, tako da je rezultat prehitro kaos, če pa temu dod-ate še pokašljujoč grafični pogon, boste obupali. Omeniti je potrebno tudi, da smo odgovore enot po nekaj minutah nastavili na najnižjo stopnjo jakosti – nulo. Gre za tako nadležne zvoke, da se ob njih Werner zdi kot slavček, v nasprotju s trdimi animacijami enot pa jih ni mogo-če izklopiti. *Maelstrom* ni pokvarjena roba, le premalo pozornosti je bilo pri izdelavi posvečenih podrobnostim. In rezultat ni nič kaj preveč zabaven. ¤ PCF

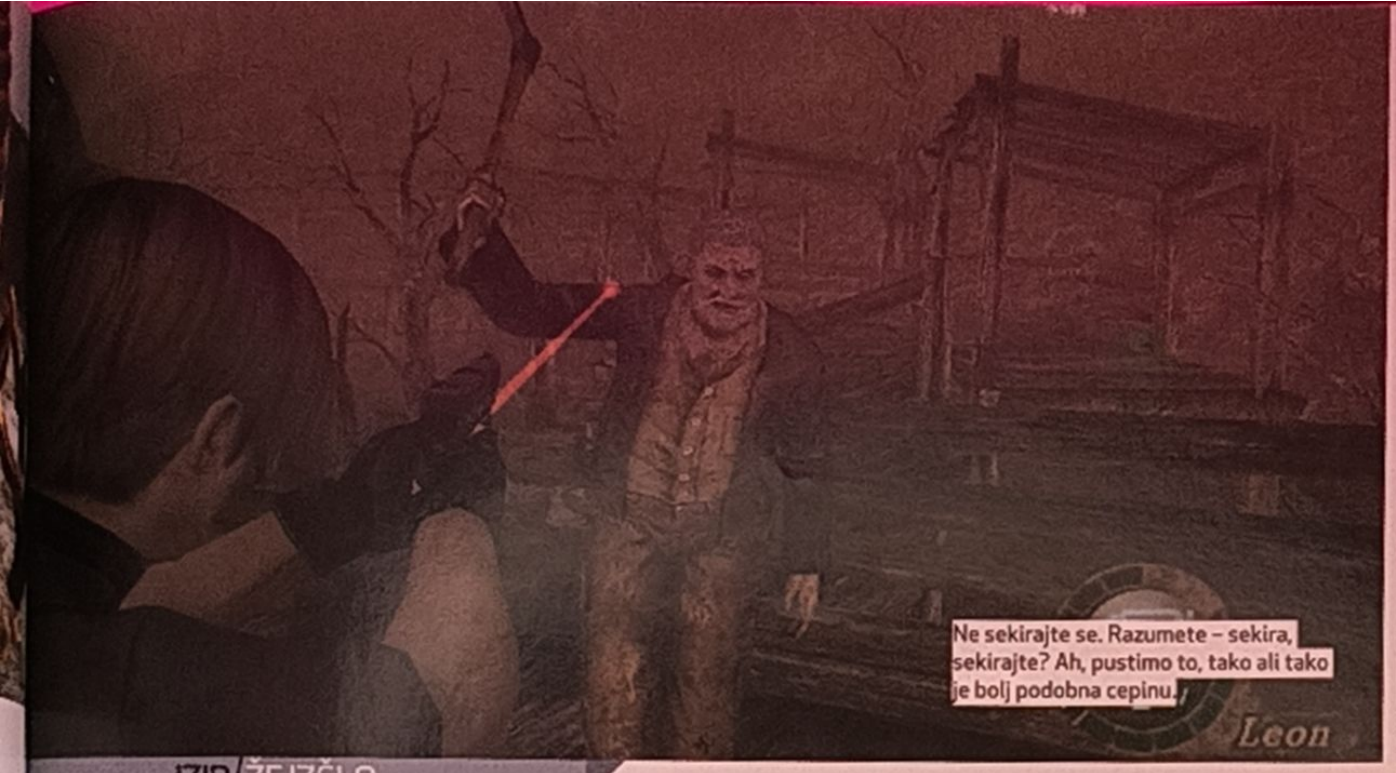
PCFormat Ocena

Opt 2,4GHz, 512MB RAM, 64 MB 3D kartica
Min 3GHz, 1GB RAM, 256 MB 3D kartica

✓ Možnosti modificiranja terena ✗ Ni zloščena
✗ Lenobna ✗ Brez gonilnikov *Zabava 1.0*

Realno-časovna strategija, ki se zanaša na številke. Malce se sveti, a nikoli povsem ne zasije. Je preveč nadležna, da bi si prislužila visoko oceno.

68



Ne sekirajte se. Razumete – sekira, sekirajte? Ah, pustimo to, tako ali tako je bolj podobna cepinu.

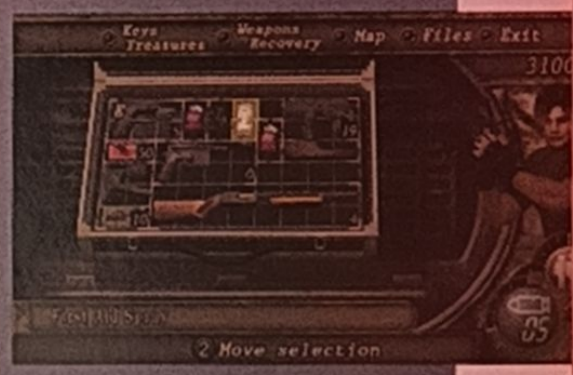
IZID/ŽE IZŠLO

Resident Evil 4

Tomaž Bartolj ugotavlja, da so zombiji lahko grdi na povsem napačen način. In kje hudiča je tipka 2?!

Lepi Leon in njegova roba

Nakupovanje orožja in pobiranje nagrad, ki jih za sabo puščajo pobiti nasprotniki in razbiti sodi, zaradi omejenega skladiščnega prostora zahteva nekoliko daljnovidno razmišljanje. Predmete boste morali včasih za premoščanje določenih ovir tudi kombinirati – na tak način lahko tudi zmešate močnejša zdravila in izboljšate svoje orožje.



OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Ubisoft
- **Razvijalec** Capcom
- **Večigralstvo** Ne
- **Na spletu** www.capcom.com/re4/

Dve leti. Bolj talentirani človeški mladiči v tem času splezajo iz plenic in z žlico že katapultirajo špinačo v zgrožene in, v primeru družine Mraz iz dneva v dan bolj razočarane obraze svojih stvarnikov. Psi spolno dozorijo, ptiči iz gnezda vržejo prvo generacijo podmladka, muhe zamenjajo nekaj deset generacij in le še površno poznajo legendo o prapraprapradedku, ki se je junaško in protestno podelal na muholovec. In igre? Sodeč po *RE4* se v slabih 23 mesecih spremenijo iz lepotic na vrhuncu moči v sivo rjave grdobe, katerih veličino lahko dojamejo le tisti, ki vedo, da je bistvo očem skrito in da je treba gledati s srcem.

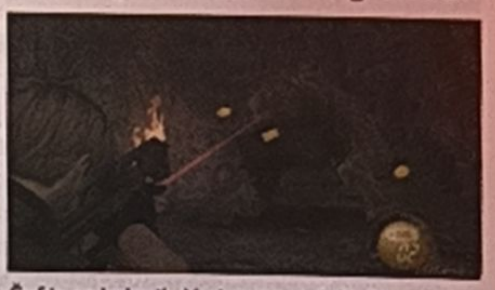
Capcomova uspešnica (na Japonskem imenovana *Biohazard*) je bila ob svojem izidu leta 2005 za GameCube nekaj podobnega kot *Halo* za Xbox 360. Naredila je precejšen premik v seriji *Resident Evil* – v svojem srcu je še vedno ostala tretjeosebna preživetvena grozljiva pustolovščina, a je pospešila dogajanje, ponudila številčnejše zombijske sovražnike, močno izboljšan nadzor, za Nintendovo konzolo neopisljivo napreden videz. Odlikovalo jo je izpiljeno oblikovanje stopenj, pametno tempiranje, ki je mešalo pustolovsko miselne elemente s paničnimi strelskimi obračuni, umetniške vmesne sekvence z občasnimi interaktivnimi popestritvami, spektakularne boje s šefi stopenj in zgodbo, ki bi jo lahko primerjali z lesenimi grabljami; praktično brez resnično inovativnih elementov (ključni pojmi: postavna ugrabljena hčer predsednika ZDA, posebni agent, zombiji, spletke, skrivnosti, verski kult), a je dosledno opravljala svojo vlogo: grabila je! In kar je najpomembnejše: našteti elementi so z medsebojnim dopolnjevanjem ustvarili čudovito simfonijo, ob kateri je slabih 15 ur minilo kot Mariovi trenutki. Kasneje je različica za PS2 prinesla še razširjeno vsebino – dodaten lik, s katerim ste odigrali povsem ločeno pustolovščino, ki je osrednji zaplet predstavila z drugega zornega kota. Različica za PC brez tega dobrodošlega posladka ni ostala, a pri predelavi so ji na našo in vašo žalost odstrelili marsikaj bolj vitalnega.

Rjavo in smrdi

Če je bil nadzor v različici za konzole korak naprej, je na PC-ju za igralca udoben kot trnov kol v riti. Vsi, ki boste igro spoznavali prek tipkovnice, ste po našem mnenju a) umirjeni budistični menihi b) mazohisti, zagotovo pa c) nedolžne žrtve neverjetnega polovičarstva. Ignoriranje miške znotraj samega igralnega dela bi morda še lahko upravičili z namenskim oteževanjem merjenja, ki skupaj z dejstvom, da se ne morete hkrati premikati in streljati, ustvarja bolj napete boje s krvoločnimi zombiji, a da je povsem odsotna tudi v menijih, urejanju inventarja in podobnih opravilih, je absurd.

Še hujša težava je videz: nenatančne teksture, povprečne animacije gibanja in manjše hroščke nekako požremo, a da je igra na pogled veliko slabša kot na nekaj let starih konzolah? Iz barvne palete so odgovorni uporabljali le rjavo in manj rjavo (verjemite, da je bilo "srhljivo vzdušje" na konzolah ustvarjeno na precej drugačen način), krono neumnosti pa so si na glavo poveznili, ko so praktično izključili vse učinke osvetljevanja. Nastavitve pri tem ne omogočajo nič drugega kot zgolj klasično spreminjanje ločljivosti – poklon, o, veliki vladarji!

Največji problem je, da ti polomiji uničita še tisto najpomembnejše: "mojo" igre, celostno vzdušje. Namesto da bi te svet posrkal vase, se čudiš zastarelosti videza in preklinjaš vse svetnike skupaj z njihovimi mamami, ko se proti tebi vali ogromna skala, spodaj pa utripa obvestilo, da takoj pritisni tipki 6 in 7, če želiš preživeti – ključno vprašanje trenutka: kateri tipki za boga sta 6 in 7?! In medtem ko besno in brez uspeha tolčete po celi tipkovnici, vas skala zmečka do neprepoznavnosti. Tako kot je lenoba zmečkala sicer šampionsko zasnovo te igre. ¤ PCF



Šef je na kolenih. Verjetno prosjači pisce naj se držijo vsaj enega roka.

PCFormat Ocena

Min 1GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 1,5GHz, 512MB RAM, analogni plošček

- Mešanje akcije, pustolovskih in miselnih elementov
- Dodelane stopnje
- Miška, halo?
- Iznakažen videz

Če prenos ne bi bil tako malomaren, bi njeno briljantno zasnovo spoznavali brez vpitja "kje je gumb 6?" in "Senčenje, prosim, senčenje!"

72

Silverfall sicer prehiti *Titan Quest*, a le po zaslugi svoje odbitosti.

Ah, tale govori v razumljivem jeziku. Vodnjaki polni krvi? Ne me jeb...

IZID/ŽE IZŠLO

Silverfall

Sopihajoč, punkovski in za droben ščepec fantastičen

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Koch Media
- **Razvijalec** Monte Cristo
- **Zvrst** Igranje vlog
- **Večigralstvo** 2-8 igralcev
- **Na spletu** www.silverfall-game.com

Kako prekleto odurna sramota. Ko smo s prvimi koraki stopicljali po svetu *Silverfalla*, si pravzaprav nismo kaj dosti obetali, še posebej zato ne, ker smo svoj avanturizem "sekaj, kolji in napiči" dodobra potešili z zadnjo razširitvijo za *Titan Quest*. S pomanjkljivim čutom za pošteno igro smo torej naložili zadevo, in ko smo se naposled le prebili mimo nabreklega uvoda, je začela igra delovati obetavno.

Nahajali smo se v povsem znanem okolju: strahovito barabinski pacient terorizira deželo, in nikomur drugemu, kot zgolj vam, ni dano, da se poda na pot ter z reševanjem velike količine nalog prevzame nadzor v svoje roke. Zeh.

No, je pa res, da smo se pri tem vsaj zabavali, nemara celo bolj kot pri igranju *Titan Quest*. Unikatno osenčeni slog igre je zadovoljiv, nadležne so le kamere, ki tu pa tam rahlo omejujoče blokirajo pregled na dogajanjem.

Punkovsko-parno-dornišljijska mešanica

Pohajkovanje naokoli z velikim krepelom v roki je pravzaprav vedno bilo zabavno... zakaj ni zdaj?

deluje, vaš lik pa bo opremljen s pokazateljem zamahov, ki zna začrtati razdaljo vašega mahanja s krepeli po zraku od točke, kjer stojite, pa do največjega možnega dosega. Tako se boste sami odločali, ali bi enkrat uporabili raje mehanične pripomočke za pobijanje ali kakšno coprnijo na razdaljo. V igri ni posebnih vrst likov in s sekanjem si lahko izkušnje nadgrajujete v bojevniških ali coprniških veščinah.

Po nekaj času osnovnega kolovratenja pa bo prišel čas za to, da se zaposlite z udejstvovanjem v glavni zgodbi. To pa bo tudi trenutek, ko boste ugotovili, zakaj nas je pri opisovanju veliko breme razočaranja tako zelo potrlo. Točke, kjer lahko po smrti ponovno oživite, so daleč narazen, vmesni prostori pa so prepolni stvari, ki vas želijo uporabiti kot zobotrebec. Sama količina teh nepridipravov je celo tako velika, da boste sčasoma le s težavo napredovali. Večino časa se boste potikali med točko ponovnega oživetja in svojim nagrobnim kamnom ali mestom zadnjega padca opreme po tleh. Težava je v tem, da se barabe rojevajo tudi po tem, ko boste mrtvi padli in se ponovno zbudili v življenje, kar vodi v še več sekljanja. No, vsaj do takrat, ko boste imeli vsega zadosti in boste besno pograbili namiznega glodavca ter ga zalučali prek sobe v temačen kot ali papagaju v leščerbo. Sramota za ta paket ponavljajoče se nevarnosti za razvoj sindroma karpalnega tunela. *Silverfall* je bil ob zagonu precej bolj prijeten, a nas na koncu žal ni prepričal. ¤ PCF

Po lojtrci...

Med pridobivanjem izkušenj in stopenj, lahko lik nabildate z izčrpno mero dodatnih sposobnosti, najsi gre za hitre napade z razdalje ali srečanja iz oči v oči s sovragom. Spektakularnost lahko preizkusite s kakšno kroglo z električnim nabojem.

Tole ga bo bolelo. A ne toliko kot vas, ko boste dobili račun za elektriko.

"Večino časa se boste potikali med točko ponovnega oživetja in svojim nagrobnim kamnom"

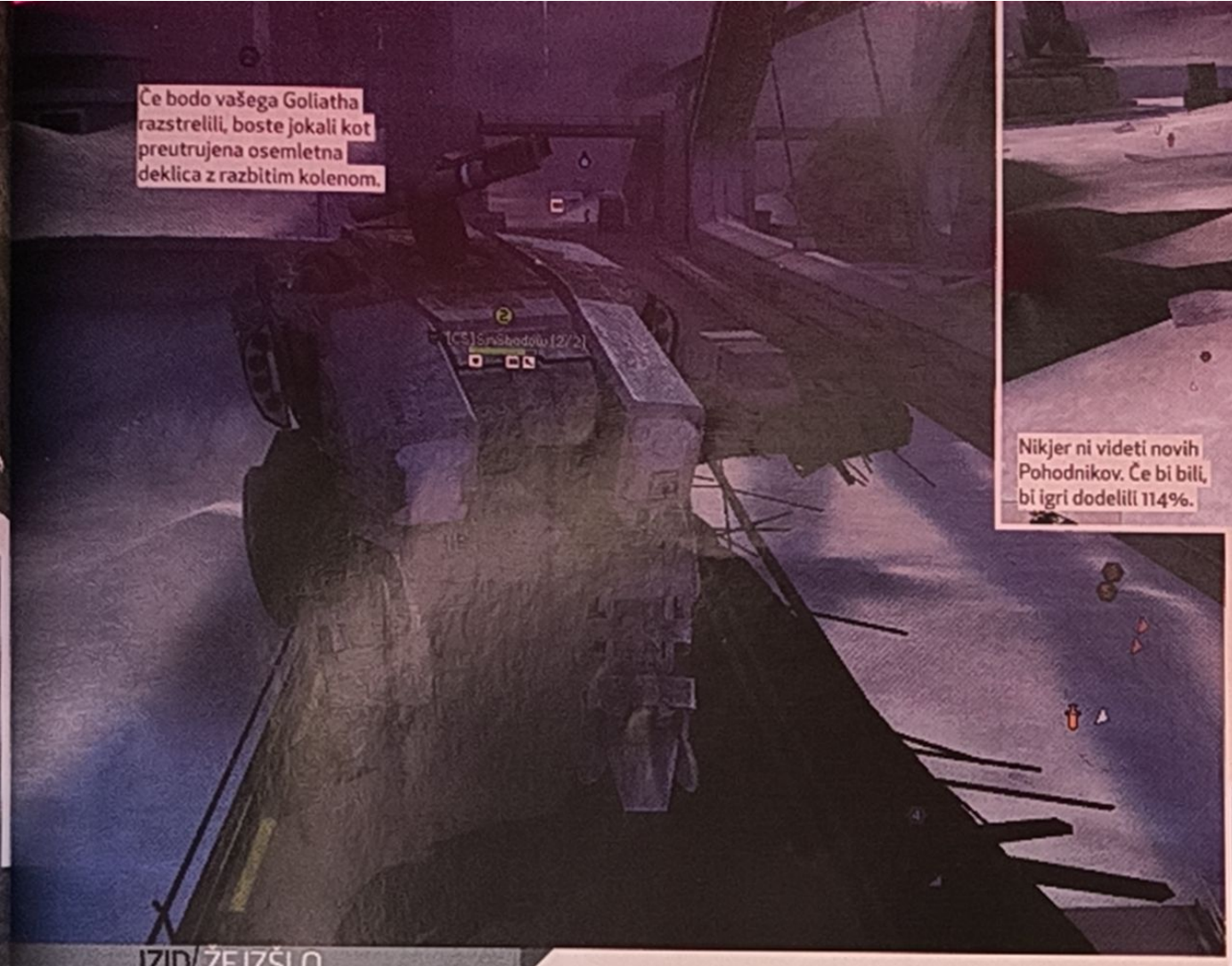
PCFormat Ocena

Min 2GHz, 512MB RAM, 128 MB 3D kartica
Opt 2,4 GHz, 1GB RAM, 256 MB 3D kartica

✓ Senčenje modelov ✓ Raznolika krepela in uroki
✓ Brezzvezno težavna ✗ Neroden nadzor

Kakorkoli je tole sprva delovalo luštno, se je kmalu sprevrglo v obljubo, ki je ni mogoče izpolniti. Škoda.

68



Nikjer ni videti novih Pohodnikov. Če bi bili, bi igri dodelili 114%.

IZID/ŽE IZŠLO

Battlefield 2142: Northern Strike

Prav nič povezana z uporniškimi, stavkajočimi Gorenjci

Snežni plaz

EU Goliath je čudovita in zmešano gromozanska pošast. Je kot baza na kolesih: potrebuje veliko časa, da pride do prve bojne črte, a ko je enkrat tam, je TAM.

PAC Hachimoto: krhek, a dober proti Pohodnikom. Pa še kot Dalek se počutiš.

Način Titan je na razpolago na dveh zemljevidih in se ne izkaže tako kot standardni način Conquest.

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** EA
- **Razvijalec** DICE
- **Večigralstvo** 2 do 64
- **Na spletu** battlefield.ea.com
- **Skupnost** bf2142fever.com

Še pomnite čase, ko je bil pojem "ledeni čaj" nekaj skrajno pozitivnega in povezanega s skakajočim Markom Miličem? Preden je prišel čas "dietne ozaveščenosti" in so mu vzeli barvo ter ga začeli prodajati kot "vodo z okusom xy"? Pojem ledeni čaj je skorajda izgnan, to je vendar smrt v obliki sladke vode! Če se bo trenutni trend nadaljeval, bodo morda tržniki morali izumiti tudi neko nadomestilo za besedo "razširitev", kajti ob tem pojmu nas vse več dobi asociacijo na "preveč oglaševani ter za povrh še zaračunani popravek".

In *Northern Strike*, kljub ubornim 9€, ki so dandanes komajda še denar – še posebno, če jih nakažemo v čarobni, elektronski obliki (*NS* je dostopen le prek interneta) – pristavlja svoj delček krivde. Trije zemljevidi in dve novi vozili, lepo vas prosimo – videli smo že popravke, ki so bili bolj radodarni.

Drobni nateg

No, ja, resnici na ljubo so bile nekatere razširitve za *BF2* še precej bolj skopuške. Dodatek *Northern Strike* recimo dostavi vsaj zemljevid Bavaria, ki ga odlikuje gorska vojaška baza in se izkaže za pravo poslastico, ostali dve novi lokaciji pa ne ponudita česa resnično drugačnega od obstoječe vsebine. Fokus je, za razliko od osnovne naravnanosti na eksplozivno akcijo, polno vozil, usmerjen na spopade pehote. Sicer je še vedno vključenih dovolj tankov in ostalega strojnega oddelka, a barikade in ozke uličice ustvarjajo precej ozkih grl, ki ne motijo le pehote.

Zemljevidi so torej v redu. Obe novi vozili (lahki tank in težko oboroženi, a ledeniško počasni oklepnik za prevoz pehote) sta v redu. Način Conquest Assault Lines, ki omogoča zavzetje sovražnikove baze, če so osvojene vse ostale zastave, deluje silno znano, a je v redu. Vse je v redu. A daleč od nujno potrebnega in noro zaželenega – zahtevati 9€ za to ni žaljivo, je pa rahlo izzivanje.

Za razliko od novih dobrot, ki jih lahko odklenete – dostopne so le kupcem *NS*, a so lahko, in to je ključno in istočasno izlet v deželo žalitve ostalih igralcev, uporabljene tudi v osnovnih spopadih v *2142*. Garanje, da lahko roke položite na izboljšana orožja in sposobnosti, je bila od nekdaj ena osnovnih spodbud za čim intenzivnejše igranje *2142*. EA to lakomnost po boljšem in večjem precej moralno sporno izkorišča: nedvomno ne bo manjkalo zagrizencev, ki se bodo počutili osebno neizpopolnjene, če EA ne odštejejo še 9€ za nove igračke. Dajanje neposredne prednosti igralcem, ki so pripravljeni odšteti več denarja, je naravnost zahrbtno - kot da bi bili v *World of Warcraft* upravičeni do boljšega oklepa le proti dodatnemu plačilu! Tovrstna mikroplačila so resnično nepoštena do vseh, ki so zadovoljni z osnovnimi zemljevidi *2142*. Zmerno dobra razširitev, kar *NS* sicer je, zaradi tega zbuja resno skrb, da gre za volka v obliki plačanega izboljševanja sposobnosti v preobleki ovce imenovane "dodatna vsebina". ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 1,7GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Opt 2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

✓ Vsekakor je poceni... ✗ ...a moralo bi biti zastonj

✓ Kar je, je dodelano ✗ Ni novih robotov (jok)

Upoštevajoč ceno, niti ne obupna kupčija, a kljub vsemu precej cinična ponudba, ki je dokaj slab obet tudi za nadaljnje razširitve.

70

ZEVRNI
www.cinemania-group.si

IZID/ ŽE IZŠLO

Battlestations Midway

Madžari, ki nimajo morja, ustvarijo igro o pomorskem bojevanju. **Tomaž Bartolj** sluti težave

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Eidos
- **Razvijalec** Eidos Hungary
- **Večigralstvo** Splet, LAN, do 8 igralcev
- **Na spletu** www.battlestations.net

Če se človek enkrat udeleži koncerta Robbieja Williamsa v Budimpešti (o tem, zakaj bi heteroseksualni moški devet ur stal na soncu v pasji vročini 35°C, da bi bil v prvi vrsti šova glavnega playboya, bomo govorili kdaj drugič, če bo ponujeni znesek za informacijo dovolj visok), spozna dvoje; prvič: Madžari resnično ne znajo izkoristiti velikih priložnosti, in drugič: ženske niso tako razumna bitja, kot nas prepričujejo. A narodi se učijo, ženske pa ostajajo ženske (feministične samomorilske napade avtor članka vljudno odklanja). Morda so torej vsaj Madžari naredili kak korak naprej…

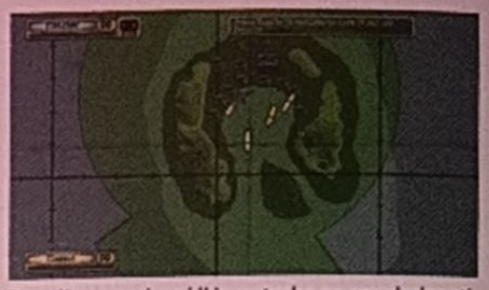
Vsekakor jim ambicioznosti ne manjka – fantje z velike ravnine in dežele, kjer so v glavnem mestu turistom dostopni WC-ji nekaj kilometrov narazen, so razmišljali velikopotezno: naredimo hvalnico bitkam druge svetovne vojne na Pacifiku. Dajmo igralcu v roke strateško mapo, po kateri lahko premika svoje flote, ukazuje napade, gradi formacije svojega ladjevja, odkriva sovražnike, ukazuje vzletanje lovcev in bombnikov z letalonosilk ter uporablja podmornice. Ampak to ne bo kakšna generična strategija! O ne – dajmo vojaškemu fanatiku možnost, da kadarkoli sam prevzame nadzor nad katerokoli enoto. En trenutek vleče črte po zemljevidu, v naslednjem z lovcem rešeta japonske riti in sekundo pozneje s podmornico zasleduje ravno tako letalonosilko, kot je na začetku enoigralske kampanje sodelovala pri šokantnem napadu na Pearl Harbour. Ej, pa da bo zabava popolna, dodajmo še bitke prek interneta, kjer se lahko naenkrat pomeri več kot sto enot, ki so pod popolnim nadzorom do osmih živih igralcev. Noro!

Možje akcije

In niso se izkazali le pri sanjavih zamislih – dodali so prav prijetno prilagodljiv pogon, ki ne zahteva dvajset verižno povezanih grafičnih kartic, hkrati pa je ob prisotnosti naprednih kosov tehnologije sposoben na zaslon metati povsem estetsko zadovoljive podobe. Na sploh so očitno pisci kode bolj talentirana gručica znotraj te razvojne ekipe. Tudi umetna inteligenca se jim je namreč povsem posrečila in Sicilijancu, ops, siliciju, lahko povsem mirne duše zaupate mikro upravljanje svoje flote in izvajanje ukazov, ki jih sami podajate prek preprostega, a funkcionalnega strateškega pogleda. Sicilijance po drugi strani vedno opazujte s kotičkom očesa – nasvet osebe, ki je zaradi malih italijanskih kamikaz izgubila več kot eno spletno bitko in črn las.

In ko so potomci Avarov na kupček vrgli še grafično dodelane vmesne sekvence ter posebne izzive zunaj glavne kampanje, so si verjetno rekli: "Pobje, s temle smo pa zmagali!". Da, temelji so bili trdi. A na njih zgrajena zadeva je povsem druga zgodba. Težko je s prstom pokazati, kaj uspe ubiti skoraj vse potencialne čare, a v glavnih vlogah vidimo obupno glasovno igranje, ki do konca potolče že tako klišejsko in s skrajno neimpresivno nesrečo namesto zgodbe izkaženo enoigralsko kampanjo. Tej uspeva, da je kljub ubornim enajstim misijam in petim uram igranja na samem igričarskem vrhu na področju ponavljajočega se dogajanja in samem dnu količine adrenalina, ki ga je sposobna pognati po žilah. Dogajanju manjka primes tistega kinematičnega kiča, s katerim zna recimo pretiravati EA, ter občutek, da ste resnično le majhen koleščk v mornariški različici pekla. Da igri uspe igralca pripraviti k zehanju sredi bitke za Midway, je res zaskrbljujoče.

Nauk te zgodbe? Madžari so še naprej Madžari, ženske morda niso racionalne kot bi si želele, a razumsko še vedno leta pred slovenskimi moškimi – ti še kar polni upanja v boljši jutri igrajo igre prvih in se zavoljo drugih cmarijo na soncu. [*A: bodimo natančni – to počne le eno teslo, in B: to je bil moj najbolje vložen evro. – Gregor*] ¤ PCF



Zavoljo sposobne UI in potrebe po preglednosti boste pri večjih bitkah večino časa preživeli ob temle zemljevidu…

Od časa do časa boste zaradi lastnega veselja prevzeli nadzor nad cevmi, ki delajo BUM!

Mama, letiiiim… Pravzaprav bi lahko tudi ti, kajti sistem igranja tu je utelešenje arkadnosti, nadzor pa skrajno intuitiven.

PCFormat Ocena

Min 2GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica DX9c
Opt 2,5GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica

- Lahkotna akcija in osnove taktike
- Kratka in dolgočasna kampanja
- Glasovno igranje

Kljub dobri osnovni ideji in sposobni tehnologiji je Madžarom uspelo zavoziti potencialno pomorsko uspešnico.

69

Jernej Kuntner
Sašo Stare
Lovro Lah
Tomaž Klepač
Jure Mastnak
Jure Košir
Iris Mulej
Nina Ivanič
Lepi Dasa
Neža Marolt
Miki Vlahovič
Gregor Gruden
Štefan Kušar
Mira Berginc
Filip Kocijančič
Igor Potočnik

SINHRONIZIRANO V SLOVENŠČINO!

NINJA ŽELVE

TMNT™
THE VIDEO GAME

PREDSTAVITEV IGRE
v vseh Kolosejih
po Sloveniji
v času trajanja filma!

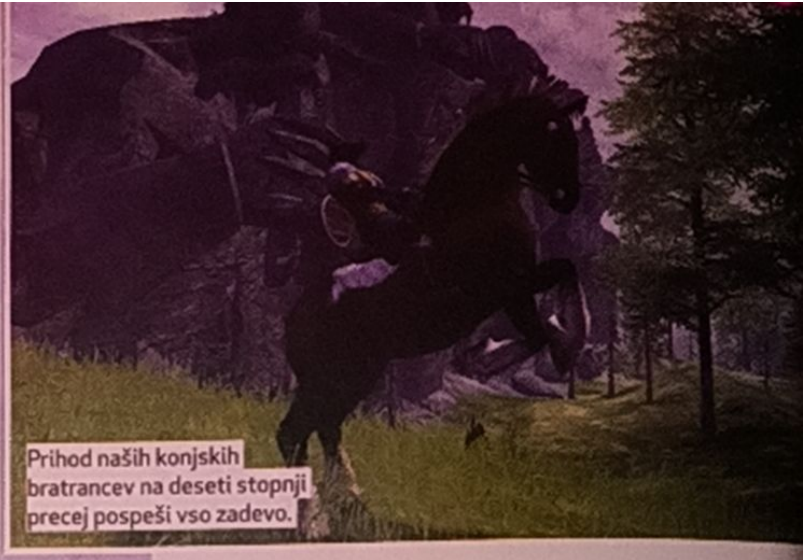
VideoToP
Media • Multimedia

ŽE V KINU!

www.cinemania-group.si

cinemania group

"Komu praviš, da je počasen? S hitrostjo 70 km/h lahko tečem ves popoldan, veš… Pazi, kaj gobcaš, dvonožec."



Prihod naših konjskih bratrancev na deseti stopnji precej pospeši vso zadevo.

IZID/ŽE IZŠLO

Vanguard: Saga of Heroes

Velikanski, okoreli MMORPG stare šole. S konji

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Sony Online Entertainment
- **Razvijalec** Sigil Games Online
- **Zvrst** MMORPG
- **Večigralstvo** Množično
- **Na spletu** http://vanguard.station.sony.com/
- **Skupnost** http://forums.station.sony.com/vg/forums/list.m
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Igra *Vanguard* naj bi predstavljala evolucijo *Everquesta*. Vendar je v trenutnem stanju počasna in skoraj preveč okorna za igranje. Morda res ponuja velikanski, stalni svet z možnostjo letečih jezdnih konjev, domovi igralcev in ladjami, vendar je istočasno nerodna in neusmiljena.

Začetek je dober, saj vas hitro zvabi v številne naloge in vam predstavi mehaniko igre. Ne traja pa prav dolgo, preden ugotovite, da ta igra pravzaprav ne želi, da bi se ob njej zabavali. Dobrodošle inovacije, kot je domiselna diplomatska kariera, se namreč ne skladajo s patološko obsedenostjo s konvencijami iger MMORPG stare šole, ki so zaželene približno tako kot brca v rit.

Raziskovanje sveta ni nič bolj prijazno, še zlasti če se ga lotite sami. Tukaj ni nobenega prostora za udarjanje po gumbih, preživetje ob hitrem umiku pa je večinoma odvisno od sreče. Razvoj bojevanja je viden v razredu bardov. Namesto standardnih pesmi lahko skladajo svoje lastne melodije, ki dodajo različne odpornosti in izboljšave ali pa predhodne izboljšave izničijo.

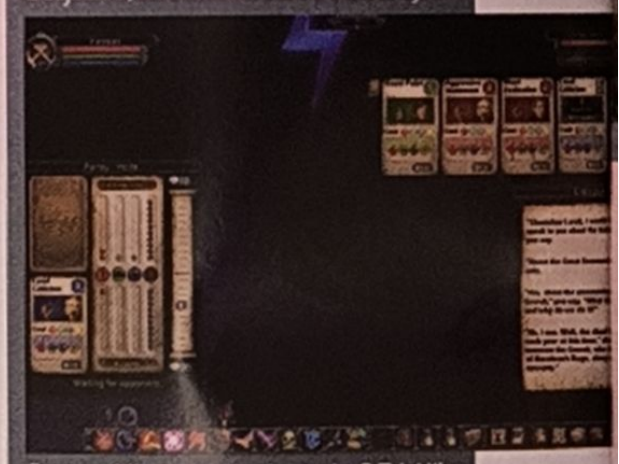
Nihče ne zanika, da je svet ogromen in osupljivo lep, toda le pod pogojem, da si lahko privoščite zelo zmogljiv računalnik. Neprenehoma vas poskuša posrkati vase, zaradi njegovih neizprosnih geografskih značilnosti pa se kmalu počutite povsem nepomembni. Na srečo pa si lahko na deseti stopnji omislite konja.

A vse le ni tako slabo. Obrti predstavljajo napet izziv in hkrati koristno alternativno kariero. Vsako mesto vam ponuja možnosti zaslužka z navodili za različna dela, vsako delo pa zahteva prefinjeno ravnotežje med surovinami in tveganjem. Poskusom *Vanguarda*, da bi predstavil bolj izzivalno igro MMORPG, bi laže odpustili, če ne bi bilo tako očitno, da je bil izdan vsaj tri mesece prezgodaj, kar se najbolj očitno kaže v nezanimivih in nedodelanih animacijah modelov.

Igralci se ne bi smeli sprijazniti s hrošči, kot so nasprotniki, ki postanejo nevidni ali gromozansko dolgi časi nalaganja. Zaradi preveč daljnosežnih ambicij je ta obetavna igra preprosto preveč počasna, napihnjena in strašansko okorna. ¤ PCF

Žolčne razprave

V edinstveni igri diplomacije s kartami v *Vanguard* morate prepričevati nasprotnika, da je vaše stališče pravilno, tako dolgo, da zmagate v debati, ki vam v zameno prinese novo nalogo ali pa izboljšavo, ki zadeva širše območje.



Ste naveličani sekanja glav trolov? Zdaj jih lahko nabodete z diplomacijo.

V velikanskem svetu se boste počutili izjemno majhne. Kompenzirajte te komplekse z velikim mečem.

"Očitno gre za obsedenost z igrami MMORPG stare šole"

PCFormat Ocena

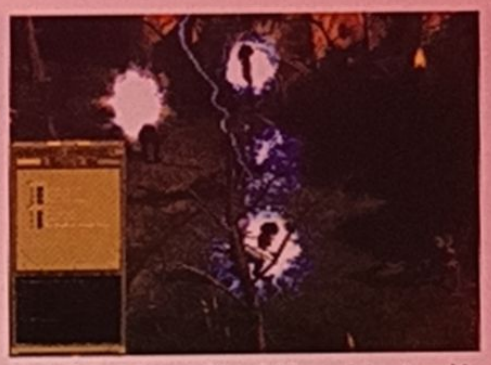
Min 2,4GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 3,0GHz, 2GB RAM, 256MB 3D kartica

Velikanski svet · Zanimive obrti · Počasna · Na trenutke preveč po vzoru stare šole

Razvijalec Sigil pravi: "Edine meje so tiste, ki jih postavite sami." Res je, večina igralcev bo dosegla meje potrpežljivosti zelo hitro.

70

Ko se enkrat prebijete do Hada, vam ostarele gospe preprosto ne dajo miru.



Mogočni zvitki z uroki so lahko zadnja stvar, ki bo po beticah kresnila hudobce v *Titan Quest*.

Čira čara

Zdaj lahko s pomočjo skrivnostnih formul in posebnih čarovnikov ustvarite lastne magične predmete. Seveda pa to, kot bi pričakovali, ni poceni...

Kaj je boljšega kot malce čaranja, ki zapolni mrtvilo med bitkami, ha?

IZID/ŽE IZŠLO

Titan Quest: Immortal Throne

Isto sranje, drug mit

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** THQ
- **Razvijalec** Iron Lore Entertainment
- **Zvrst** RPG
- **Večigralstvo** 2-6 igralcev
- **Na spletu** www.thqgames.com
- **Skupnost** www.titanquest.net
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Titan Quest se vrača nekako tako kot nepopustljivi, čemerno razpoloženi in strašansko pogumni yorkshirski terier. Na videz je celo srčkan in poln energije, posledično pa postane tako zoprn, da komaj čakate na priložnost, ko mu boste lahko razbiti glavo z lopato. *Immortal Throne* je dodatek, ki ponuja še več besne akcije klikanja z miško, zaradi katere vas bo bolelo zapestje, fraza "še več enakega" pa ni bila nikoli bolj ustrezna.

Kot smrkavci smo skupaj s starejšim bratom preživeli dolge noči v vročičnem sekljanju in mlatenju duhov, goulov, goblinov in kadar je to bilo le mogoče, pobijanju težkokategornih "smrtkov" v *Gountlet* na starem Spectrumu 128K. Akcija je bila ponavljajoča, a nenavadno zadovoljujoča, zaradi česar smo potrpežljivo vztrajali in se spopadali s hordami enih in istih hudobcev.

Originalni *Titan Quest*, tako kot igre *Diablo* in *Dungeon Siege* pred njim, sledi temu modelu z redkimi pravimi odkloni, pričujoči dodatek pa to nepisano pravilo še dodatno utrjuje. Kar ni nujno slabo: igra je še zmeraj neverjetno lepa, saj ji je uspelo pritegniti celo množico ljudi iz uredništva, ko smo jo preizkušali na 30-palčnem zaslonu, ki se bohoti na eni izmed miz v naši pisarni. Reakcija tega občinstva pa je natančni posnetek vaše lastne izkušnje.

Najprej vas kot množico k javnemu kamenjanju pritegnejo prelepa okolja, nato pa od vznemirjenja izgubljate zavest, ko se rastlinstvo uklanja pod neverjetno mišičastimi nogami vašega lika. Za tem ste vzhičeni nad vizualnimi užitki, s katerimi vam postrežejo roji okostnjakov in podobne golazni, ki frčijo po zraku kot punčke iz cunj v orgiastičnem baletu uničenja. In nato vse opisano ponavljate znova in znova, vse dokler vam pozornost ne prične begati stran od računalnika. "Je to vse, kar počneš?" je bilo najbolj pogosto vprašanje različnih opazovalcev dogajanja. In ja, to je pravzaprav vse.

Kljub temu pa vas igra s svojim neusmiljenim ponavljanjem na nek način uroči, tako se boste morali na vsak način prepričati, kaj se skriva v naslednji temnici ali pokrajini. Spopadi okostnjakov, ki bi jih lahko zasnoval Ray Harryhausen, so še zmeraj zabavni, nove veščine Dream Mastery pa poskrbijo za dodatno pirotehniko. Težava je zgolj v tem, da vsega tega sčasoma sploh ne boste več opazili, saj bo postalo tako nadležno kot vaš izpahnjeni kazalec.

Immortal Throne ponuja tudi popravke originalne igre, kot so večji inventar in možnost razveljavljanja nadgradenj veščin ter dodatke, kot so nove formule urokov. V bistvu pa postreže zgolj z novimi področji in pošastmi, na katere lahko klikate z levim gumbom miške oziroma s katerimkoli mogočnim ubijalskim krepelcem, ki ga imate v vašem inventarju. ¤ PCF

> "Roji okostnjakov frčijo skozi zrak v orgiastičnem baletu uničenja"

PCFormat Ocena

Min 1,8GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica

✓ Čedna kot trojanska Helena ✓ Neizprosna akcija
✗ Ponavljanje ✗ Zdolgočasenost vam ne uide

Pravzaprav je škoda, da ne ponuja ničesar novega, kar bi pritegnilo novo armado zasvojencev s *Titan Quest*.

71

IZID/ŽE IZŠLO

Trackmania United

Asfalt si spet želi zažgane gume

Večigralstvo Kolikor hočete
Na spletu www.trackmaniaunited.com

Ko govorimo o dirkanju na računalnikih, je zelo težko najti igre, ki odstopajo od osnovne zasnove. In serija *Trackmania* je tako osnovna, kot je to le mogoče. Kljub temu, ali pa ravno zaradi tega, je ta simpatična in divja dirkalna igra zbrala okoli sebe ogromno skupnost zelo različnih ljudi. *Trackmania United* skuša skupnost združiti pod enim samim naslovom.

United predstavlja vse lastnosti, vsa okolja in avtomobile vseh prejšnjih delov serije, vključno z brezplačnim *Nations*, celotno enolončnico pa servira z vmesnikom, ki vzpodbuja ljudi, da ustvarjajo svojo vsebino, hkrati pa igralcem omogoča, da dobijo v roke vsebine vseh ostalih. Če je svetovni rekord proge tri sekunde boljši od vašega, lahko kupite (z namišljenim denarjem igre) posnetek najboljše vožnje in se prepričate, da rekord ni goljufija. Ko boste videli, kako je peljal rekorder, vam bo takoj jasno, kaj delate narobe.

Na žalost pa je enostavnost zasnove lahko hkrati tudi najšibkejša točka *United*. Navsezadnje gre za igro, ki je identična izvirniku, in dodajanje posebnih svetlobnih učinkov starim progam tega dejstva ne bo spremenilo. Dirke so hitre, da vam bo trepalnice obrnilo nazaj, ustvarjalni igralci pa si bodo tudi lahko dali duška. Vsi, ki so igrali in preigrali ostale igre *Trackmania*, pa naj ne računajo, da bo *United* v njih ponovno prižgal ogenj strasti. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 500MHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 1GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

- Fantastična podpora skupnosti
- Noro hitro dirkanje
- Lepša, kot je bila doslej
- Dirkanje se ni dosti spremenilo

Še vedno zabavno trganje asfalta, a vseeno smo pričakovali več novosti. Navdušuje odlična podpora skupnosti.

82

Zgoraj **Vemo, kaj razmišljate, ampak to je res edini možni način, da najdeš primeren parkirni prostor v tem mestu.**

IZID/ŽE IZŠLO

Another World 15th Anniversary Edition

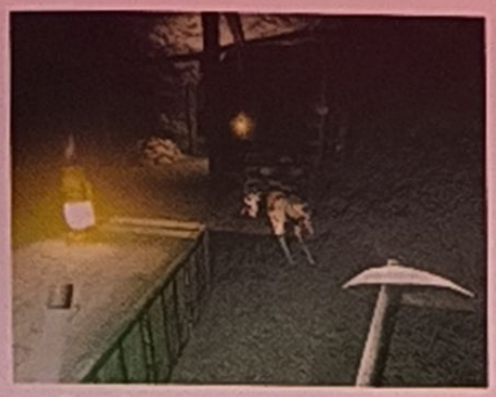
Večigralstvo Ne
Na spletu www.lexiconentertainment.com

Ljubitelji so leta pošiljali pisma Georgeu Lucasu, naj ponovno izda originalne tri filme *Star Wars*, brez posebnih računalniško narisanih dodatkov, ko pa se je to končno zgodilo, smo ugotovili, da so bili originali pravzaprav sprani, megleni in polni napak. Skratka, niso bili takšni, kot smo se jih spomnili. Podobno je z *Another World: 15th Anniversary Edition* – ko boste enkrat igrali novo različico in presedlali na staro, se vam bo slednja zdela neskončno bolj grda kot tista, ki ste jo imeli shranjeno v spominu.

Nova preobleka na srečo ni uničila ostalih dobrih lastnosti igre - še vedno je težka, strašljiva in noro igralna. Sicer lahko izberete tudi ločljivost 320x200 s 16-barvnimi ozadji, a verjetno boste šli proti drugi skrajnosti, kjer vas čaka ločljivost 2.048x1.536 in ozadja visoke ločljivosti. Ker je grafika sestavljena iz poligonov, povečava ne prinese nobenih nazobčanih robov ali podobnih artefaktov - igra je videti tako dobro, kot bi bila že prvotno izdelana za monitorje z visokimi ločljivostmi. V paketu boste dobili tudi dodatno stopnjo, ki ni ugledala luči dneva na Amigi, tako da bodo tudi veterani *AW* našli nekaj zase.

Posodobitev lepo zaokrožuje glasba, ki jo je predelal skladatelj originalne glasbe, kratek video intervjuja z razvijalcem igre in še nekaj PDF-jev z zanimivostmi, povezanimi z igro, ki bodo gotovo zanimali vse retro igralce. Če ste takšni kot mi, boste preizkusili demo, v približno petih sekundah padli noter in nato prisiljeni končati celotno igro "zavoljo dobrih starih časov". ¤ PCF

PCFormat Ocena 88



IZID/ŽE IZŠLO

Penumbra: Overture - Episode One

Večigralstvo Ne
Na spletu www.frictionalgames.com

Gre za komercialno različico tehnološkega dema, ki je krožil po spletu pred kakšnim letom dni in očitno dovolj navdušil založnike, da si je zaslužil denarne prispevke in nadaljnji razvoj. *Penumbra* je podobne sorte grozljivka kot *Call of Cthulu*, kjer je, nenavadno, vaš cilj, da se za vsako ceno izogibate nasilju. Igro je težko umestiti v specifično zvrst, se pa močno nagiba k reševanju ugank in sili stran od nepremišljenega opletanja z orožjem.

Tako kot prihajajoči Valvov *Portal*, tudi *Penumbra* dokazuje, da prvoosebna perspektiva ni dobra samo za strelske igre, ampak lahko poživi tudi miselne. Zadeva je prava mešanica pustolovščine in srhljivke, vseeno pa ima določene težave. Grafični pogon mestoma res da impresivne rezultate, večinoma pa je grafika preveč rjavkasta in zrnata. Zato pa z miško rakcija z miško podprta interakcija deluje odlično in se vam pomaga poglobiti v igro.

Igra ni ne lepa ne posebej dolga, vseeno pa je dobro izdelana in v bistvu tudi vredna vašega časa. ¤ PCF

PCFormat Ocena **79**

IZID/ŽE IZŠLO

The Sims: Life Stories

Večigralstvo Ne
Na spletu www.atari.com/arthur

Pred vami je igra, ki je, po besedah spremljajočega sporočila za javnost, namenjena vsem tistim, ki še ne poznajo sveta igre *The Sims*. Torej, čestitamo gospodu Milivoju Brkobradniku iz kočevskih gozdov in gospe Pehti z gorenjskih vršacev, igra *The Sims Life Stories* je bila sestavljena posebej za vaju. N00ba.

Osnovna ideja za *Stories* je, da ponuja bolj neposreden pristop k upravljanju z majhnimi človečki, hkrati pa vse skupaj zapleta v žajfasto zgodbo, ki vas bo motivirala, da uboge nesrečnike držite pri življenju. Seveda pa so zapleti povsem brez domišljije in ponujajo toliko skrivnosti in intrig kot *Telebajski*.

Še slabše je, da boste, če odštejete nekaj skriptiranih sekvenc, pravzaprav počeli enake stvari kot v *The Sims 2*, le da boste imeli manj proste roke. Res je zadeva še vedno zabavna, ampak na identičen način kot dve leti star original, ki ga lahko dobite že za krepko znižano ceno. Ravno tovrstno zaslužkarstvo nam je že skoraj priskutilo majcena Maxisova bitjeca.

Še ena zanimivost *The Sims Life Stories* je, da je videti spektakularno slabo. Igra meri na vse lastnike notesnikov in na tiste s pokašljujočimi PC-ji, zaradi česar je število podrobnosti precej nižje, kot bi lahko bilo. Na srečo je odlična animacija ostala nedotaknjena, simčki pa, kljub pomanjkanju podrobnosti v njihovi okolici, ostajajo razveseljujoče polni karakterja. Če ste obsojeni na uporabo zastarelega računalnika, brez skrbi vzemite v roke tole igro. Ostali pa raje ostanite pri *The Sims 2*. ¤ PCF

PCFormat Ocena **70**

IZID/ŽE IZŠLO

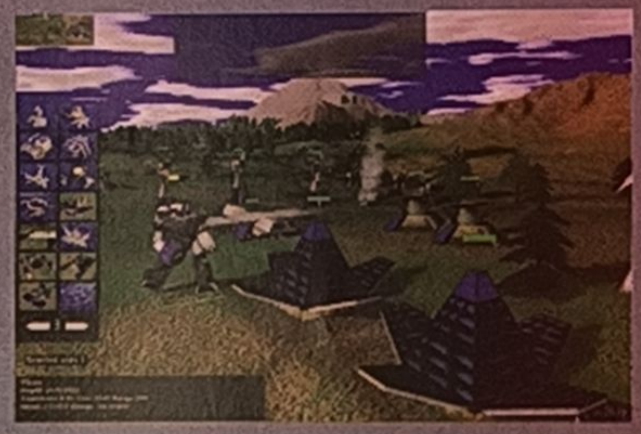
Infernal

Večigralstvo Ne
Na spletu www.infernalgame.com

Aaa, večno ravnotežje med dobrim in zlom, hvaležna tema, iz katere črpajo igre že od prvih sporov med dobrim Pac Manom in zlobnimi duhovi. *Infernal* začini to večno temo še z vedno popularnim klišejem o padlem angelu. Superca. Na žalost pa je *Infernal* prej John Travolta iz filma *Michael* kot pa Alan Rickman iz *Dogme*. Brez omikanosti, brez stila, kljub približno zanimivem potencialu zgodbe. Če nadaljujemo s primerjavami - tole je mineralna voda brez mehurčkov in brez okusa po sadju.

Spring Supreme Commander? Kaj je že to?

V svetu realno-časovnih strategij se trenutno res vse vrti okoli *Supreme Commanderja*, vseeno pa vam že skoraj ukazujemo, da si pogledate *The Spring Project*. Ta brezplačen klon klasike *Total Annihilation* ima za seboj izjemno podjetno skupnost, ki je doslej izdelala že za več kot 4GB novih zemljevidov, dodatkov in modov, da bi tako ustvarila – tako pravijo – popolno realno-časovno strategijo. Nas so prepričali. Čeprav Tomaž ni poseben ljubitelj strategij in četudi je *SupCom* pustil navdušenega stratega Gregorja hladnega, pa zadnji teden oba brez predaha nažigata *Spring*. A preden se podate v to pustolovščino, naj vas posvarimo – ko boste enkrat postali del skupnosti ljubiteljev, ne boste našli več poti nazaj...



Kljub vsemu pa gre za dovolj lepo strelsko igro z nekaj na pol kul prijemi (teleportacija, prehranjevanje z (zeeeh) dušami). A te pluse spet potolče grozljivo skriptiranje in glasovno igranje, za katerega so avtorji najbrž najeli kakšne igralce pornografskih filmov.

Če Ageia upa, da bo *Infernal* pospešil prodajo fizikalnih kartic PhysX, potem stavijo na konja brez vsaj dveh nog. Podpora programski in strojni opremi je res tu, vendar ne pokaže ničesar, česar ne bi doslej že videli. Ah, razen čudnega roza piva, ki so ga duhovniki varili v svojem samostanu. Tega pa res še nikoli nismo videli.

Nekaj zabave *Infernal* ima na zalogi, vendar boste morali skozi vice, da bi jo našli in tudi ko boste enkrat tam, temu ne boste mogli reči nebesa. ¤ PCF

PCFormat Ocena **67**

IZID/ŽE IZŠLO

War Rock

Večigralstvo Izključno to
Na spletu www.warrock.net

Zelo osnoven, v glavnem brezplačen klon *Battlefield 2*, ki bo deloval celo na sistemih z integrirano grafično kartico. Opis bi tako lahko končali v eni povedi. A to ni vse. Če želite, lahko tudi najamete dodatke, kot so močnejša orožja ali celo dodatno mesto za orožje.

Ne predstavljamo pa si, da bodo množice igralcev iz te zelo generične 3D strelske igre potegnile dovolj, da bi se jim splačalo trošiti denar za najem (ne nakup) novih orožij. Sicer igra ne utruja z mesečnimi naročninami in podobnim, a bo za vse, ki niso postali zares težki zasvojenci, na katere računajo pri K2 Network, dovolj čisto osnoven M16.

Grafično lahko zadevščina postane svojevrstna nočna mora, še posebej, če se odločite vključiti posebne učinke, kot sta "motion blur" in "bloom". Svoje lahko k počasnemu ubijanju vaših zenic doda tudi vklopljen dež.

Če smo zelo realni, je *War Rock* verjetno obsojen, da ostane hudo osnovna brezplačna strelska igra, ki jo boste igrali na svojem notesniku, ko ne boste

IZID/ŽE IZŠLO

Jade Empire Special Edition

Končno nekaj za na zob vsem ljubiteljem borilnih veščin. In to nekaj sladkega

Večigralstvo Ne
Na spletu www.jadeempire.com

Kakorkoli že zaničujemo predelave iger s konzol, pa se vsake toliko prikaže predelava, zaradi katere je vredno trpeti kockaste teksture in nenatančne modele likov. *Jade Empire* je gotovo eden izmed teh redkih draguljev. Ekipi, ki nam je dala igro *Knights of the Old Republic*, je z bogato zgodbo polno vzdušja in z za Bioware značilnimi moralnimi dilemami, uspelo ustvariti prekrasen svet, v katerega se boste z veseljem potopili. *Jade Empire* v glavnem temelji na kitajski mitologiji in filozofiji, zato, jasno, vključuje zajetno dozo borilnih veščin in spopadov, polnih magije, vse to pa so avtorji odlično prenesli z igralnega ploščka na tipkovnico.

Tisto, kar vam bo ukradlo srce, pa bo gotovo zgodba. Ta je polna dobro razvitih likov, ki so jih v življenje obudili tudi vrhunski glasovni igralci.

Tu in tam "konzolaške" korenine igre zakrijejo tudi spretni režijski prijemi in če za trenutek pozabimo nekaj mini-iger, ki bi jih lahko avtorji brez skrbi vrgli ven, uspeva *Jade Empire* od začetka do konca držati vse niti v rokah. Če vam je bil legendarni *KOTOR* vsaj približno všeč, dolgujete sami sebi vsaj eno vožnjo s tole mojstrovino. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 1GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

✓ Odlična zgodba ✓ Mojstrska režija
✓ Kung-fu! ✗ Draga, vidijo se ti korenine

Težko skriva, da je predelava, vseeno pa je zelo dobro narejena in presenetljivo igralna. Vsekakor vredna ogleda.

89

Zgoraj **Borilne veščine so v bistvu zelo preprosta reč – takole mahaš z roko gor in dol in naenkrat vsi okoli tebe ležijo po tleh.**

imeli kaj bolj pametnega početi. Torej - zelo, zelo redko. ¤ PCF

PCFormat Ocena 61

IZID/ŽE IZŠLO

Space Empires V

Večigralstvo Ne
Na spletu www.malfador.com

Če igra vsebuje zemljevid razdeljen na šesterokotnike, potem lahko stavite svoje starše, da vam ne bo lahko. In res – suhoparen vodič nas je dobro uro tiščal skozi osnove *Space Emipres V* in nam pustil trajne možganske poškodbe. Če ste sposobni to preživeti, se pred vami odpre celotna galaksija, ki jo je potrebno raziskati, kolonizirati in izžeti. Vredno majhne luknje v levi možganski polovici, se nam zdi.

Brez začetnih težav torej ne bo šlo, a navsezadnje gre za potezno strategijo stare šole, zato ne bomo preveč jokali. Marsikaj ji boste pripravljeni odpustiti, ko boste s svojo šarmantno bando vesoljskih imperialistov zasužnjevali galaksijo. Tisti, ki niso pripravljeni vlagati časa, bodo hitro poljubljali kovinske podplate močnejšega imperija... sčasoma dojeli svojo napako in se začeli počasi pripravljati na krvavo maščevanje.

Cel kup tehnologij čaka, da jih boste raziskali in razvili, a pravo veselje boste našli v ljubečem oblikovanju svojega imperija, ras in vesoljskih ladij. Bili so časi, ko smo se ljubitelji iger na PC-jih lahko veselili samo tovrstnih zadev, in čeprav smo presrečni, da so ti časi minili, je dobro, da nas tu in tam kak naslov spomni, da so igre stare šole lahko še vedno lahko presenetljivo zabavne. ¤ PCF

PCFormat Ocena 76

IZID/ŽE IZŠLO

The Sims 2: Seasons

Večigralstvo Ne
Na spletu www.thesims.com

Dodatke za *The Sims 2* bodo bljuvali na tržišče, dokler bo v Ameriki še kak debeluh, dokler bo na glasbenih lestvicah kraljevala zanič glasba in dokler bo v Gregorjevem

hladilniku še kak plesniv kos pizze s šunko.

Ta dodatek prinaša v svet simčkov letne čase in možnost, da daste duška svoji vrtičkarski duši in se lotite okopavanja vrta. Sicer na prvi pogled deluje, kot da gre za samo še eno zapravljanje časa, a dejansko lahko dodatek spremeni način igranja igre. Lahko se pridružite klubu vrtičkarjev in si pustite soliti pamet s strani izkušenih vrtnarjev, lahko pa se vrnete nazaj k osnovam in začnete prodajati pridelke na dvorišču. Priročna zna biti možnost, da pridelke prodajate v svoji trgovini v mestu, če *Seasons* združite z dodatkom *Open for Business*.

Za tiste, ki jim sklanjanje nad zemljo ne prinaša pravega zadovoljstva, so avtorji navrgli nekaj novih služb. Hej, celo novinar ste lahko, a kdo pri zdravi pameti bi želel to početi? Nekaj lepih kozmetičnih izboljšav, nove službe in obleke vas čakajo, ljubitelji serije *The Sims*. Kupite, če že morate. In vemo, da vas je dosti. ¤ PCF

PCFormat Ocena 70

BitDefender v10

BREZPLAČEN PREIZKUS

V SLOVENŠČINI

www.parametica.si

bitdefender ANTIVIRUS v10
- Protivirusna zaščita
- Zaščita pred vohunskimi programi

bitdefender ANTIVIRUS PLUS v10
- Protivirusna zaščita
- Požarni zid
- Zaščita pred neželeno pošto
- Zaščita pred vohunskimi programi

bitdefender INTERNET SECURITY v10
- Protivirusna zaščita
- Požarni zid
- Zaščita pred neželeno pošto
- Zaščita pred vohunskimi programi
- Starševski nadzor

VARUJE 2 PCa ZA 2 Leti

KUPIŠ ENEGA IN DOBIŠ DVA ZA DVE LETI - TUDI ZA Windows Vista

NOVOST! Varnostne rešitve za MOBILNE TELEFONE in DLANČNIKE

KLJUČNE PREDNOSTI
Namesti in pozabi
Napredna proaktivna zaščita
Vsakourne posodobitve
Zaščita zasebnosti

Certifikati: AV Comparatives ADVANCED+

Več o spamu lahko preberete na strani 20.

Digitalna Kamera

Revija za sodobnega

Že v prodaji!

Vsebina revije

- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- NIKON D40 OBŠIREN OPIS
- POSTANITE MOJSTER TONIRANJA
- INFRARDEČI UČINKI
- TEKMOVANJE ZA FOTOGRAFA LETA 2007
- PROFIL: LARS MISLEJ - FOTOGRAF LETA 2006

24-STRANSKA NASLOVNA TEMA:

UMETNOST ČRNO BELE FOTOGRAFIJE

/ AKT FOTOGRAFIJA
/ OSVETLITEV
/ PRETVORBA V ČRNO BELO

Digitalna Kamera

Revija za sodobnega fotografa

BREZPLAČNA PRILOGA:
KNJIŽICA OBVLADAJTE OSVETLITEV

NA LOKACIJI, NOVA OPREMA, FOTOGRAFIJE BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...

NAROČITE SE 02 330 33 02

www.digitalnakamera.si

PCF62/april 2007

Delavnice

Sestavite, izboljšajte, uživajte

PRENOVLJENO!

DELAVNICE

- IZBOLJŠAVE ZA FIREFOX
- IZMENJAVA DATOTEK
- OLJNA KOPEL ZA RAČUNALNIK
- WII NA RAČUNALNIKU

20 najboljših dodatkov za Firefox

Dejstvo, da je *Firefox* naš najljubši spletni brskalnik, je že dolgo kristalno jasno, a vseeno za razvajeno rit Barbare Banovič gol brskalnik ni dovolj

Ko smo videli prvo različico *Firefoxa*, nam je bilo jasno, da so pri Mozilla Foundation naredili tri zelo, zelo dobre stvari. Najprej so pogruntali, kako tržiti svoj izdelek, tako da so precej hitro milijone uporabnikov prepričali, da so se ti znebili *Internet Explorerja*. Potem so poskrbeli, da je *Firefox* fantastično delal. Za konec pa so razvili še dodatke. Področje, na katerem so prej dominirala velika programerska podjetja, je kar čez noč postalo igrišče za vsakogar, kar je rodilo velikansko skupnost programiranja veščih uporabnikov, ki so nadgrajevali osnovni program. Do zdaj smo videli že vse mogoče, od majcenih dodatkov, kot so integrirani bralniki RSS, do velikanskih aplikacij, kot je na primer *Songbird*, nadomestilo za *iTunes* ali *Windows Media Player*, katerega srce je prav *Mozilla*.

V zadnjih dveh letih pa se je veliko spremenilo. *Firefox* se je v tem času kar precej oddaljil od prve različice, ki je bila res samo gol brskalnik, ki ga je bilo mogoče razširiti z dodatki. Danes je z vsako novo različico v jedro vgrajenih več funkcij – v različici 2.0 je seje mogoče obnoviti, če se sistem ali program slučajno sesujeta, omogočeno je preverjanje črkovanja, pa tudi jezički so izboljšani. Vse to so funkcije, ki so bile v prejšnjih različicah na voljo samo kot dodatki. Vseeno pa še vedno obstaja krepko več kot tisoč dodatkov za *Firefox*, s katerimi se lahko poigravate.

Kateri dodatki pa so najboljši? To je seveda odvisno od vašega okusa in načina uporabe programa. Obstaja pa kar nekaj dodatkov, brez katerih si danes sploh več ne predstavljamo uporabe *Firefoxa* in spleta na splošno, prav tako pa obstajajo tudi tako nesmiselni dodatki, da si ne znamo predstavljati, zakaj se je sploh kdo odločil vložiti čas v pisanje kode zanje. Dober primer takšnega dodatka je na primer *Abe Vigoda Status Alert*, ki je v bistvu opomnik, ki vam pove, če je igralec Abe Vigoda še vedno živ. V veliko nezanimanje splošne javnosti ta dodatek ni več na voljo. In mi ga bomo pogrešali... ne sploh.

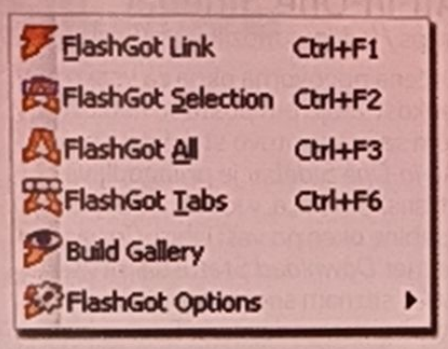
A tokrat ne bomo govorili o nepotrebnih, neumestnih in neumnih dodatkih, temveč se bomo raje osredotočili na tiste, brez katerih si dejansko ne znamo več predstavljati uporabe *Firefoxa*. Zato smo si ogledali pestro zbirko dodatkov na https://addons.mozilla.org in izbrali tiste, ki vam bodo po našem mnenju najbolj koristili in vas po možnosti tudi zabavali.

Snemanje datotek

Upravitelj snemanja datotek, ki je vgrajen v *Firefox*, je zelo uporaben, a mu vseeno manjka nekaj možnosti, ki bi nam prišle prav, sploh pri skupinskem snemanju datotek ter pri snemanju slik in video datotek.

FlashGot

https://addons.mozilla.org/firefox/220



Če uporabljate kak program za upravljanje s snemanjem datotek, je *FlashGot* skoraj nujen dodatek za *Firefox*. Njegova naloga je namreč skrb, da se snemanje preusmeri na pravi program. Kadar torej snemate kakšno večjo datoteko, pa vas skrbi, da bi upravitelj snemanja v *Firefoxu* kaj zamočil (to rad naredi, istočasno pa ima pogosto težave pri obnavljanju prekinjenega snemanja), je dodaten program seveda dobra ideja, saj ti omogočajo začasne prekinitve snemanja. *FlashGot* omogoča tudi snemanje vseh povezav na določeni strani, obnašanje samega dodatka pa je seveda mogoče prirediti po lastnih željah.

Fast Video Download

https://addons.mozilla.org/firefox/3590

Ogromno spletnih strani ima ugnezdene zabavne, poučne in nasploh fine video datoteke, ki si jih načeloma lahko ogledate samo na strani, na kateri so (na primer YouTube ali Google Video). *Fast Video Download* omogoča snemanje takšnih video datotek na disk, tako da si jih lahko ogledate, tudi če niste povezani na internet, predvsem pa za ogled ni treba čakati, da se video naloži. Za datoteke, snete z YouTube in podobnih strani boste seveda potrebovali poseben predvajalnik ali vtičnik za tistega, ki ga uporabljate.

Download Statusbar

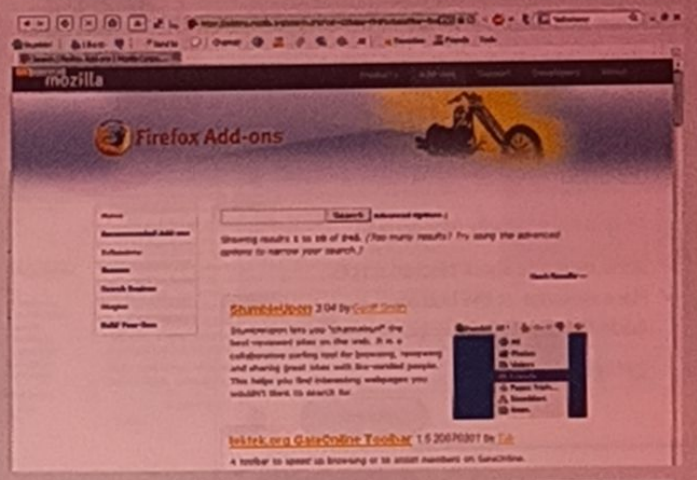
https://addons.mozilla.org/firefox/26

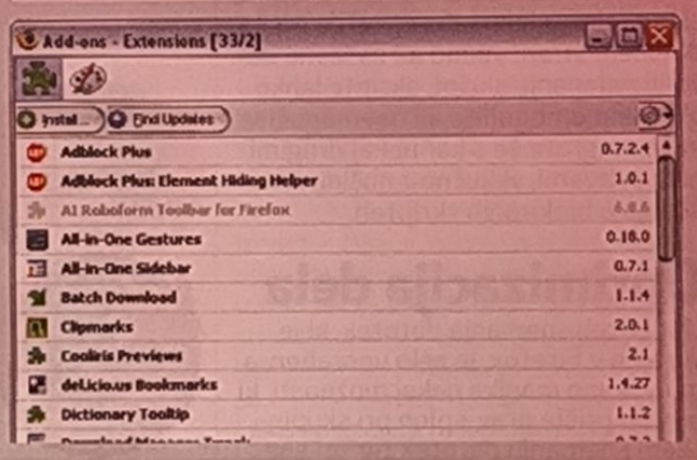
Kot smo že povedali, je pogovorno okno za upravljanje s snemanjem datotek v *Firefoxu* dokaj uporabna zadeva, a je včasih precej nadležno, še posebej, ko je treba preklapljati med okni, da bi videli, kolikšen del datoteke se je že snel. *Download Statusbar* nadzor nad snemanjem precej poenostavi, saj postavi dodatno vrstico nad statusno vrstico v brskalniku, kjer je vedno vidno stanje datotek, ki jih snemate.

Za začetnike

Če že uporabljate *Firefox*, pa še niste odkrili, da ga lahko dodatno izboljšate, ali pa ne veste, kako naj se tega sploh lotite, kar brez strahu. Nameščanje in odstranjevanje dodatkov je smešno enostavno in poteka kar iz vmesnika programa. Kliknite na Tools↪Add-ons in v spodnjem desnem kotu pogovornega okna kliknite na Get Extensions. Odprla se bo spletna stran https://addons.mozilla.org, kjer lahko brskate po seznamih vseh dodatkov, tem in vtičnikov, ki so na voljo.

Ko najdete dodatek, ki se vam zdi uporaben, vam priporočamo, da najprej preberete komentarje uporabnikov, ki so v veliki večini primerov dober pokazatelj, če dodatek deluje tako, kot avtor obljublja, in če je sploh stabilen. Nato samo kliknite na zelen gumb Install now in v pogovornem oknu za nameščanje počakajte nekaj sekund, da se aktivira gumb Install Now. Po nameščanju dodatkov je potrebno *Firefox* ponovno zagnati, kar pa v različici 2.0 več ne povzroča glavobolov, saj se seja po ponovnem zagonu brskalnika obnovi, tako da so vsi jezički odprti in naloženi.



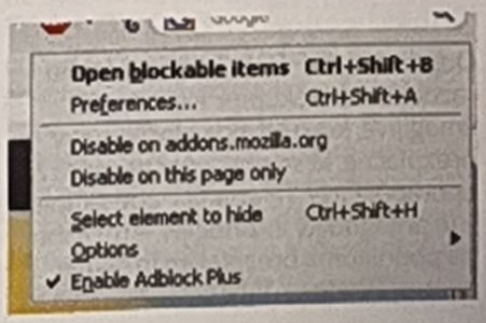


Varnost in zasebnost

Varnost na internetu je predmet vsesplošne paranoje, ki je v večini primerov res pretirana. S ščepcem zdrave pameti se lahko ubranite pred skoraj vsemi škodljivimi programi, istočasno pa malce strahu in pozornosti vseeno ne škodi. Eno je, da v e-sporočilih ne klikate na povezave in priponke, nekaj popolnoma drugega pa so skripte, ki se izvajajo na določenih spletnih straneh (večina takšnih strani ima bolj "žgečkljivo" ali pravno sporno vsebino, vseeno pa je mogoče nanje naleteti tudi čisto po naključju). Brez protivirusnega programa in programa za preprečevanje nameščanja spywarea torej ne gre, na pomoč pa so prihiteli tudi razvijalci dodatkov za *Firefox*. Brez spodnjih dveh si več ne predstavljamo brskanja po spletu.

AdBlock Plus

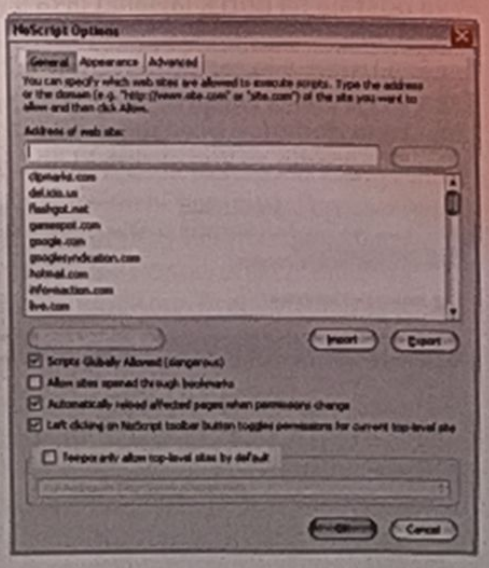
https://addons.mozilla.org/firefox/1865



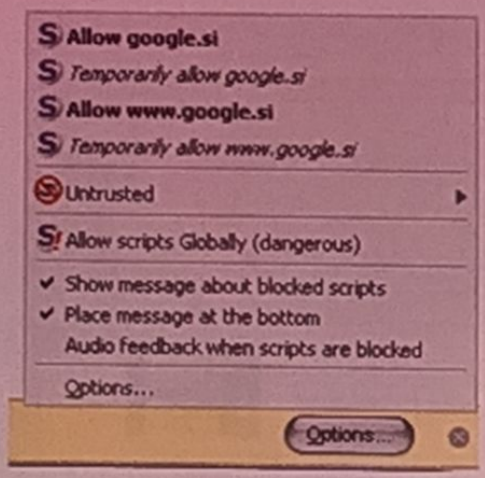
Oglasi na spletnih straneh znajo biti pasje nadležni, da sploh ne govorimo o tem, da so lahko potencialno nevarni. *Firefox* že ima vgrajeno priročno orodje za preprečevanje odpiranja reklamnih oken, z *AdBlock Plus* pa lahko onemogočite tudi prikazovanje reklamnih pasic. Z dodatkom *AdBlock Plus: Element Hiding Helper* (https://addons.mozilla.org/firefox/4364) pa lahko blokirate tudi druge elemente spletnih strani, kot so na primer tekstovni oglasi.

NoScript

https://addons.mozilla.org/firefox/722



NoScript je dodatek, ki blokira javanske in Flash skripte na spletnih straneh. Nadzor nad nalaganjem skript na straneh je torej popolnoma v vaših rokah. Prek ikone v statusni vrsti-



ci brskalnika lahko določite, če boste določeni strani vedno ali začasno dovolili nalaganje skript, skripte lahko globalno omogočite ali onemogočite in se poigrate še s kar nekaj drugimi nastavitvami, vključno z načini obveščanja o blokiranih skriptah.

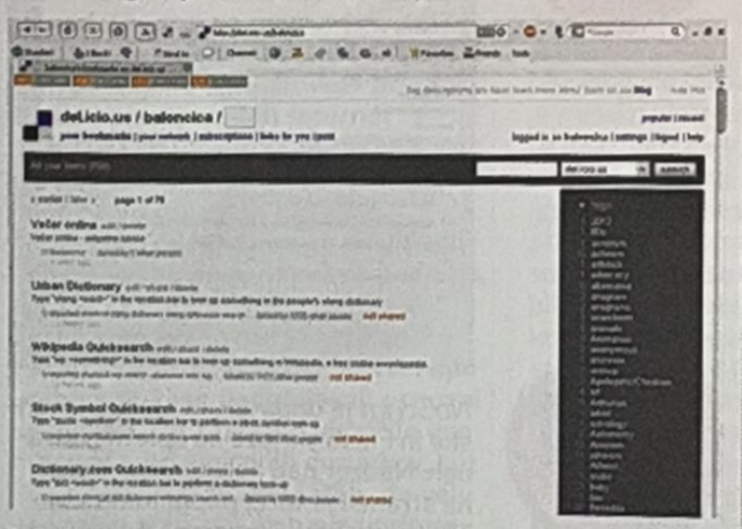
Optimizacija dela

Upravitelj snemanja datotek, ki je vgrajen v Firefox, je zelo uporaben, a mu vseeno manjka nekaj možnosti, ki bi nam prišle prav, sploh pri skupinskem snemanju datotek ter pri snemanju slik in video datotek.

Greasemonkey

https://addons.mozilla.org/firefox/748

Prva postaja na poti k lajšanju dela s *Firefoxom* sama zahteva nekaj vloženega truda, a je rezultat vreden časa, ki ga boste zapravili za prilagajanje tega dodatka. *Greasemonkey* je namreč ogrodje za kup skript, ki jih lahko vanj vtaknete, z njimi pa lahko počnete kup uporabnih stvari. Če povemo na kratko: *Greasemonkey* prepiše splet. Na www.userscripts.org lahko snamete na kupe skript, s katerimi lahko spremenite videz prikazovanja spletnih strani in jim dodate nove možnosti. Če vzamemo za primer samo Gmail: skrijete lahko okno za spam, šifrirate sporočila, vstavljate naključne podpise, podpise lahko spreminjate po lastni želji in še veliko več. Če bi radi izvedeli več o samem skriptiranju, se odpravite še na www.diveintogreasemonkey.org.



Primerjajte to sliko s privzetim videzom strani del.icio.us – ali vidite razliko?

IE Tab

https://addons.mozilla.org/firefox/1419

Na spletu se najde kar nekaj strani, ki so optimizirane za *Internet Explorer* in jih *Firefox* ne odpira pravilno (ali pa sploh ne). Namesto da bi odpirali dodaten brskalnik, je *Internet Explorer* znotraj odprtega *Firefoxovega* okna veliko enostavnejša izbira. Jeziček IE je tudi označen z ikono *Internet Explorerja*, tako da pri več odprtih jezičkih točno veste, kateri je pravi.

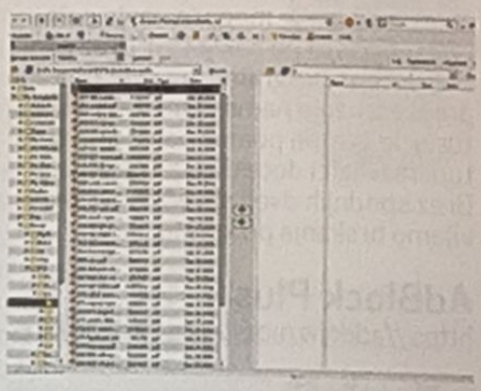
All-in-One Gestures

https://addons.mozilla.org/firefox/12

Ena glavnih prednosti *Opere*, zaradi katere se je zanjo odločilo tako veliko število uporabnikov, so geste z miško. Ne da bi se sploh dotaknili tipkovnice ali iskali ikone lahko v *Operi* izvajate kup operacij. S tem dodatkom pa je tudi *Firefox* dobil isto funkcionalnost. Možnosti je ogromno in trajalo bo nekaj časa, da se odvadite brskanja po menijih in ikonah, ko se gest z miško navadite, pa boste brez njih dobesedno izgubljeni. Že samo kombinacija klika na levi in desni gumb miške za pomikanje na prejšnjo in naslednjo spletno stran je vredna, da si dodatek namestite.

FireFTP

https://addons.mozilla.org/firefox/684



Odjemalce za FTP bi lahko na grobo razdelili v dve skupini: v odlične in zmogljive, ki so seveda plačljivi, in v brezplačne, ki so prava nočna mora za uporabo. *FireFTP* spada v obe skupini – je prilagodljiv in zmogljiv, istočasno pa popolnoma brezplačen in deluje znotraj *Firefoxa*. Vmesnik spominja na *WS_FTP*, delo s *FireFTP* pa je smešno enostavno. *GSpace* (https://addons.mozilla.org/firefox/1593) je podoben, le da omogoča uporabo prostora na GMailu, namesto na strežniku FTP. Glede na to, da se kapaciteta posameznih računov na GMailu redi kot dobro pitan prašiček, ni razloga, da tega prostora ne bi izkoristili še za kaj dejansko uporabnega.

All-in-One Sidebar

https://addons.mozilla.org/firefox/1027

Ločena pogovorna okna za vsako malenkost znajo biti pošteno nadležna, v tem se prav gotovo strinjate z nami. *All-in-One Sidebar* je prilagodljiva stranska vrstica, v kateri se odpirajo vsebine oken po vaši izbiri. Če vam na primer *Download Statusbar* ni všeč, lahko seznam snemanja datotek prestavite v stranski okvir. Tam se lahko odpirajo tudi priljubljene, zgodovina brskanja, seznam dodatkov, koda spletne strani, informacije o strani in še kup drugih elementov.

Firefox Showcase

https://addons.mozilla.org/firefox/1810

Ko imate odprtih kup jezičkov, sploh če jih je več, kot jih lahko *Firefox* prikaže v enem oknu, je iskanje pravega lahko precej dolgotrajno. *Showcase* je v takih primerih prava mana z nebes. V ločenem oknu namreč prikaže pomanjšane slike vseh odprtih spletnih strani, s klikom na sliko pa skočite na pravi jeziček ali ga zaprete.

Dictionary Tooltip

https://addons.mozilla.org/firefox/1171

Slovarjev je na spletu kot listja in trave, in mnogi so izjemno dobri, a je vseeno priročno, če za vsako besedo ni treba iskati prave spletne strani. *Dictionary Tooltip* ob dvokliku na želeno besedo prikaže majceno ikono, prek katere se definicija besede odpre v manjšem plavajočem okencu. Na voljo so sicer samo angleško-angleški slovarji, a je zadeva vseeno pošteno uporabna. Obnašanje dodatka je mogoče seveda spreminjati. *Research Word* (https://addons.mozilla.org/firefox/3803) je podoben, le da želene besede in besedne zveze išče po spletnih enciklopedijah, ki jih odpre v novem jezičku.

PDF Download
https://addons.mozilla.org/firefox/636

PDF Download olajša odpiranje in shranjevanje datotek PDF s spleta, saj ob kliku na povezavo do takšne datoteke odpre meni, v katerem lahko izberete, če jo želite odpreti, shraniti, odpreti kot HTML, ali preskočiti snemanje PDF-ja. V bistvu pospeši delo, saj se datoteke PDF v brskalnikih odpirajo boleče počasi.

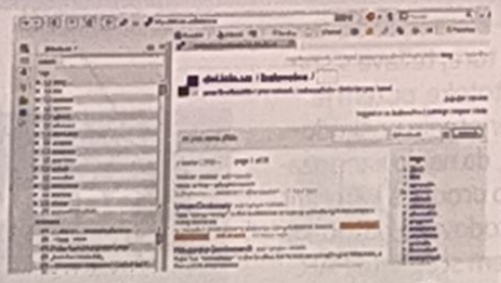
Priljubljene

S shranjenimi povezavami do priljubljenih spletnih strani je v *Firefoxu* mogoče prav luštno upravljati že s privzetimi možnostmi programa, zato vam na tem mestu predstavljamo dva dodatka, s pomočjo katerih lahko svoje priljubljene povezave uporabljate na več računalnikih oziroma od koderkoli.

Foxmarks Bookmarks Synchronizer
https://addons.mozilla.org/firefox/2410

Foxmarks Bookmarks Synchronizer nam v uredništvu izjemno dobro služi. Prav vsi namreč delamo na dveh računalnikih, enem v službi in drugem doma. Do odkritja tega dodatka smo si dobre odkrite spletne strani pošiljali po e-pošti na domače račune in jih ročno shranjevali, če se jih je nabralo preveč, pa smo priljubljene izvažali in uvažali. Potem pa smo odkrili *Foxmarks* in naša življenja so dobila nov smisel, članki pa zaradi prihranjenega časa kakšno besedo več. *Foxmarks* namreč omogoča samodejno usklajevanje priljubljenih povezav na dveh ali več računalnikih prek interneta, deluje pa brez vsakih zapletov in komplikacij.

del.icio.us Bookmarks
https://addons.mozilla.org/firefox/3615



S tem dodatkom lahko vse svoje priljubljene izvozite v datoteko, ki je dostopna prek interneta. V bistvu gre za križanca med socialnimi zaznamki, kot je *StumbleUpon* in osebnimi priljubljenimi. Tako lahko prek povezave http://del.icio.us/uporabniškoime lahko do priljubljenih dostopate od koderkoli, vsaki zaznamek pa lahko razvrstite v ločeno kategorijo, kar olajša iskanje.

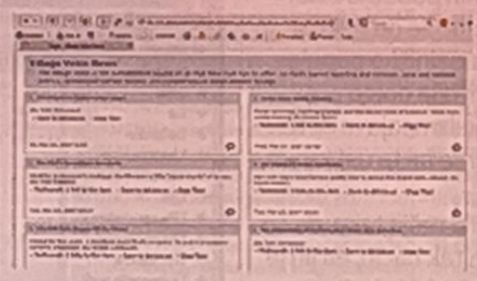
Firefox, spuščen z vrvice

Internet je po našem mnenju najboljša iznajdba po svežih belih žemljicah, in prav zato ga uporabljamo za tisoč različnih stvari in na tisoč različnih načinov.

StumbleUpon
https://addons.mozilla.org/firefox/138

Socialni zaznamki so nova moda med ljubitelji spleta. Gre v bistvu za izmenjavo povezav med uporabniki, in na tem področju *StumbleUpon* blesti. S klikom na ikono *Stumble* se odpre naključna spletna stran, ki odgovarja kriterijem vašega profila. Vsako stran, ki jo *SU* odpre, lahko tudi ocenite s palcem gor ali dol glede na to, kaj vam je všeč in kaj ne. S tem dodatkom boste naleteli na kup spletnih strani, ki se jih niti ne bi spomnili iskati. A pazite, ker je klikanje na tisti modro-zeleni gumb vse preveč zasvojljivo. "Samo še en klik, potem grem pa čisto zares spat!" vse preveč pogosto slišimo iz lastnih ust zadnje mesece...

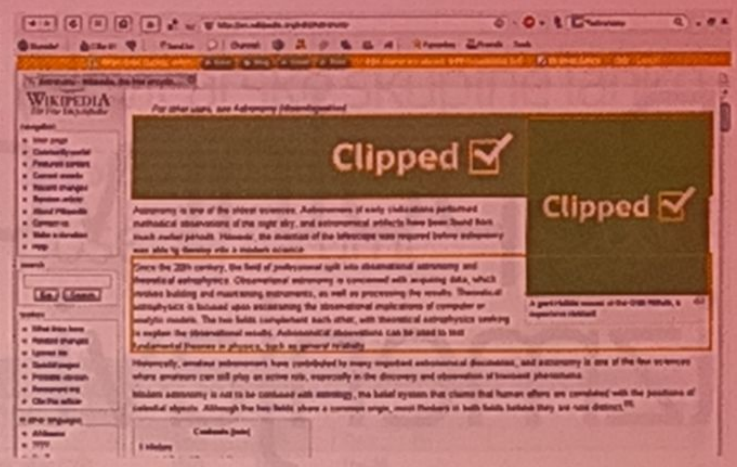
Sage
https://addons.mozilla.org/firefox/77



Sage je bralnik virov RSS in Atom, ki ga uporabljamo že od vsega začetka, in je glavni razlog, da se ne moremo navaditi na niti en sam drugačen bralnik. Glavna prednost tega dodatka je, da je blaženo nekompliciran in pregleden. Povezavo do vira RSS ali Atom samo povlečete v *Sage*, s klikom na vnos pa se v glavnem oknu brskalnika prikaže pregledna stran z novimi vsebinami.

Cooliris Previews
https://addons.mozilla.org/firefox/2207

Na *Cooliris* smo se sicer morali nekaj časa privajati, a zdaj brez njega v bistvu sploh ne moremo več živeti. Ta dodatek namreč omogoča predogled spletnih strani v ločenem oknu, tako da sprehajanje nazaj v iskalnik ali skakanje med spletnimi stranmi sploh ni več potrebno. Ko kazalec miške postavite na povezavo (to je lahko na primer tudi video na YouTube), se poleg povezave pojavi modra ikona. Ko kazalec prestavite nanjo (brez klikanja), se stran, na katero kaže povezava, odpre v manjšem ločenem oknu, in to polno funkcionalna, tako da lahko na njej klikate na povezave, se pomikate naprej in nazaj, okno z rezultati iskanja pa lepo ždi v ozadju.



Clipmarks
https://addons.mozilla.org/firefox/1407

Clipmarks je orodje za zajem in shranjevanje delov spletnih strani. V orodno vrstico dodatek postavi zeleno ikono s sponko, ko kliknete nanjo, pa lahko zajamete določen del strani (odstavek, del besedila, slike in video), na vrstici, ki se odpre na vrhu strani pa določite, če želite izbran del shraniti na svojo uporabniško stran (http://clipmarks.com/clipper/uporabniškoime), v blog ali ga pošljete komu po e-pošti. Dostop do zajetih delov strani lahko omogočite tudi drugim uporabnikom ali pa jih označite za zasebne.

Scrapbook
https://addons.mozilla.org/firefox/427

Scrapbook je precej zanimiv in predvsem priročen način za shranjevanje spletnih strani in delov le-teh, ki omogoča organizacijo strani v mape. Še posebej je uporaben za shranjevanje vsebine določenih strani, ki se hitro spreminjajo (na primer spletne strani časopisov, ki za dostop do arhivskih člankov zahtevajo plačilo, ali strani, za katere sumite, da bodo hitro izginile), ali pa za hiter dostop do strani, kadar delate brez povezave.

Vredno ogleda

Vemo, da naslov obljublja 20 dodatkov, a si vseeno ne moremo pomagati, da ne bi teh strani izkoristili še za to, da vam nasujemo še nekaj dodatkov, ki jih s pridom uporabljamo.

Fasterfox (https://addons.mozilla.org/firefox/1269) je dodatek za pospeševanje nalaganja spletnih strani, ki bo prišel prav predvsem uporabnikom klicne povezave. *Personal Menu* (https://addons.mozilla.org/firefox/3895) omogoča ustvarjanje lastnih elementov v menijski vrstici in skrivanje le-te. *NewsFox* (https://addons.mozilla.org/firefox/629) je bralnik virov RSS/Atom, vmesnik pa spominja na odjemalce za e-pošto. Nam se zdi malce pretiran in raje uporabljamo *Sage*, je pa priročen za vse, ki imajo raje bolj predvidljive vmesnike. *FlickrFox* (https://addons.mozilla.org/firefox/1135) omogoča brskanje po slikah s Flickr.com v stranskem okvirju. *ChatZilla* (https://addons.mozilla.org/firefox/16) je odjemalec za IRC, ki je prav simpatičen. *Aging Tabs* (https://addons.mozilla.org/firefox/3542) služi bolj za preglednost odprtih strani, saj jezički zbledijo, če jih določen čas ne aktivirate. *Ook? Video Ook!* (https://addons.mozilla.org/firefox/2584) je dodatek za snemanje video datotek, podoben dodatkom, kot so *Video Downloader*, *Fast Video Download* in drugim.

Popolni vodič po izmenjavi datotek

Tretji del

Tokrat bomo poskusili odgovoriti na pereče vprašanje: ali so novičarske skupine res polne računalniških strokovnjakov in zanesenjakov, sumljivih programov in pornografije? No... saj so, a je mogoče v njih najti tudi kaj resnično uporabnega

Vračanje na novičarske skupine (Usenet) je približno enako, kot bi zakorakali v deželo, v kateri se je čas že davno ustavil, in ugotovili, da imajo jamski ljudje iPode in da so si udomačili dinozavre. Človek nehote začne razmišljati, da prav gotovo kje obstaja kak forum, kamor bi lahko ti uporabniki izlivali svoje duše, vseeno pa še vedno vztrajajo na istem mestu in počnejo iste nazadnjaške stvari. Izkaže pa se, da je v bistvu dobro, da se ni pojavilo nič boljšega, saj še vedno obstajajo oblike komunikacije, za katere so novičarske skupine daleč najboljše, sodeč po naslovu te delavnice pa vam je verjetno jasno, da je izmenjava datotek lahko ena od teh oblik.

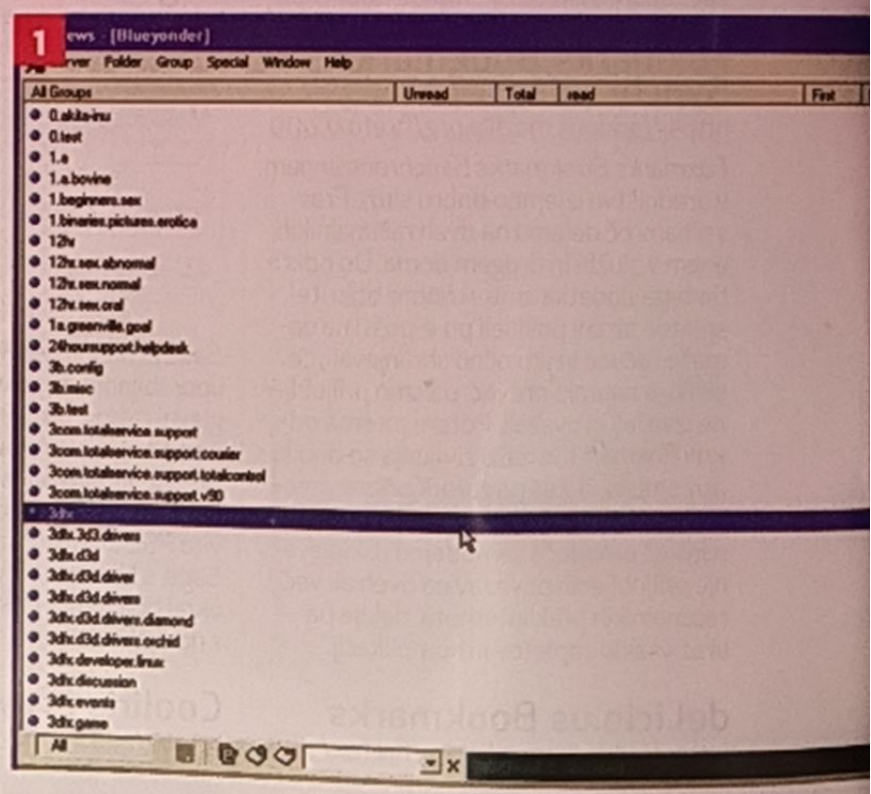
Novičarske skupine so tudi dom za veliko bolj redke datoteke. Če torej iščete kaj bolj nekonvencionalnega, se splača pokukati v kakšno. Pri izmenjavi datotek pa obstaja ena majcena težavica - novičarske skupine namreč niso bile namenjene takšnim opravilom. Že v osnovi je izmenjava prek novičarskih skupin nemogoča, saj se te ubadajo izključno samo z besedilom, ne pa tudi s prenosom drugih vrst binarnih podatkov. Ker pa so novičarske skupine že od nekdaj dom bolj izkušene računalniške populacije, takšna omejitev ni bila dolgo problematična - v bistvu je izmenjava datotek del Useneta, odkar je bil ta ustvarjen, torej že skoraj 30 let.

Težavo so uporabniki rešili tako, da so datoteke zakodirali na tak način, da jih je prejemnik lahko odkodiral. Najbolj pogosto uporabljena tehnika za takšno izmenjavo je bila zelo dolgo Uuencode. Gre za način kodiranja, ki se je razvil v Unixu, samo ime pa je v bistvu okrajšava za Unix-to-Unix Encoding. Ta način se uporablja še danes. S takšnim kodiranjem pa so končne datoteke lahko tudi do 40% večje od izvirnih datotek.

Niša gor, niša dol

Najnovejša pogruntavščina v kodiranju je bila predstavitev yEnc, ki je hitro postal standard za vse, ki prenašajo datoteke prek novičarskih skupin. Tako kodirane datoteke so le za odstotek ali dva večje od izvirnih, če se poslužite še stiskanja datotek, pa je prenos že praktično čisto spodoben. yEnc pa ima tudi kar nekaj kritikov, še posebej na račun standardizacije. Če imate torej težave s snemanjem določene datoteke, potem je samo sporočilo najverjetneje poškodovano, zato je najbolje, da nanjo kar pozabite, čeprav obstajajo orodja, s katerimi lahko popravite poškodovane datoteke. Za več informacij o tem si oglejte PAR.

Če želite dostopati do binarnih datotek v novičarskih skupinah, imate na voljo presenetljivo veliko orodij. Žal pa ne boste imeli veliko sreče, če uporabljate odjemalec za novičarske skupine v Windows. *Outlook Express* je mogoče res čisto spodoben program za upravljanje z e-pošto, pa tudi za branje tekstovnih sporočil v novičarskih skupi-



Dr. Mario Kepa: "Mater, je to dolgočasna slika. Upam samo, da je na koncu seznama kak opičji pornič."

Poiščite ponudnika

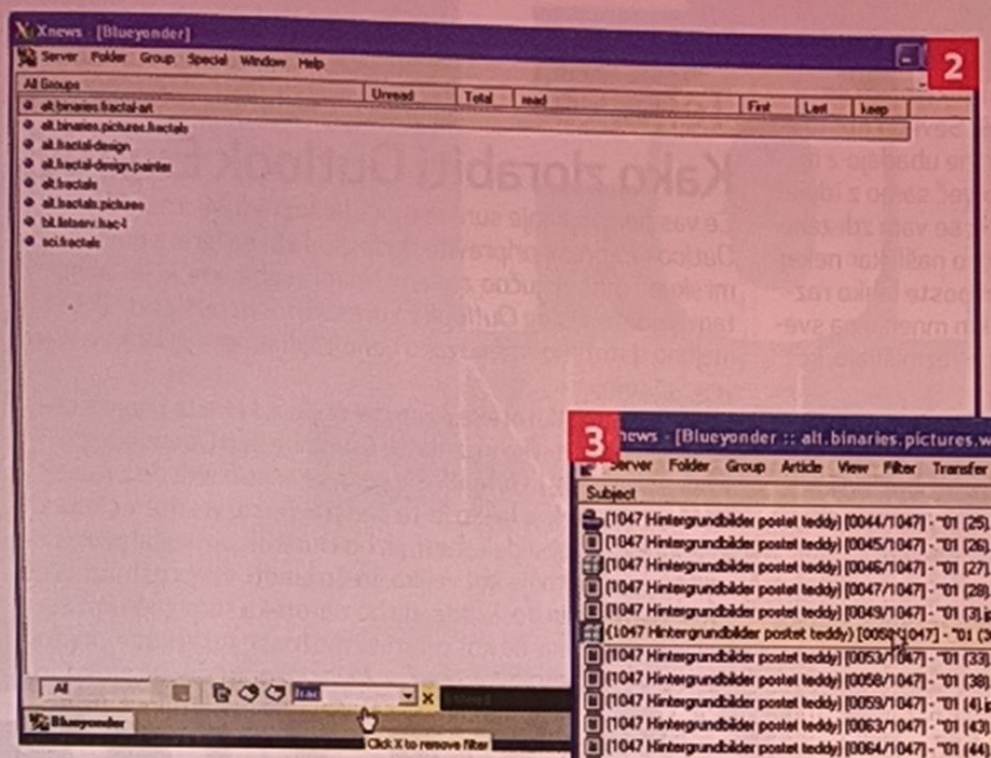
Kaj narediti, če ponudnik interneta sploh ne ponuja novičarskih skupin oziroma ne ponuja tistih, ki jih iščete? V takem primeru se boste morali naročiti na kakšno plačljivo profesionalno storitev...

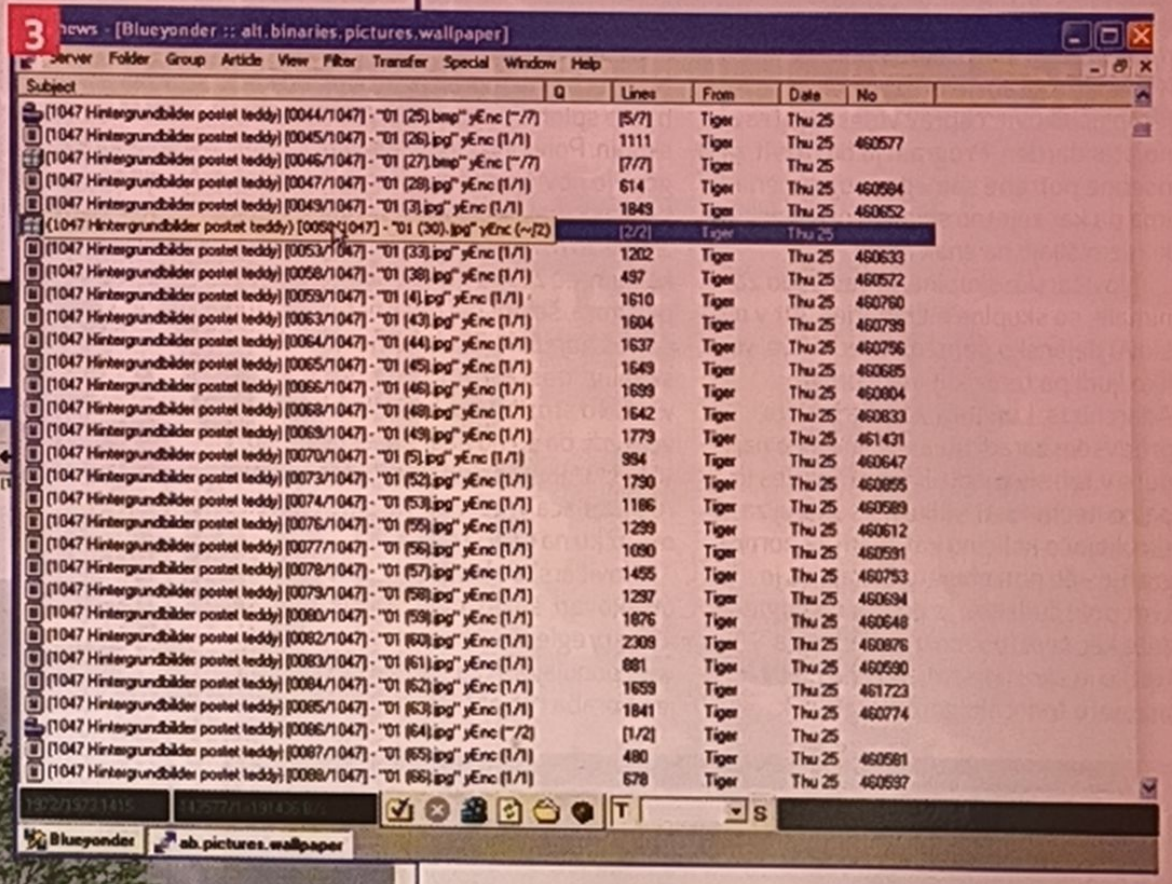
Giganews binarne datoteke shrani za 90 dni, tekstovne pa za kar tri leta.

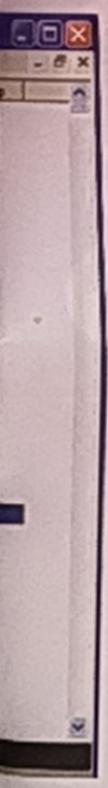
UseNeXT je anonimni gostitelj za skupine, ki omogoča dostop do vseh sladkorčkov Useneta.

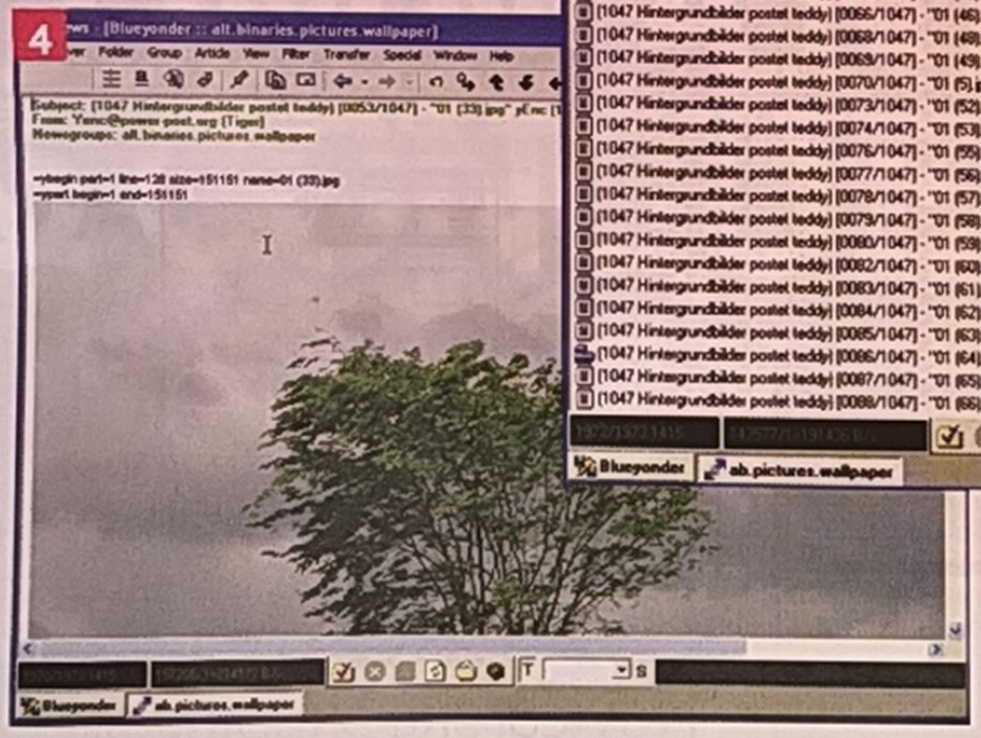
> "Izmenjava datotek je del Useneta že odkar je bil ta ustanovljen - 30 let"

"Novičarske skupine lahko zasedejo več sto GB, še posebej forumi"









Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

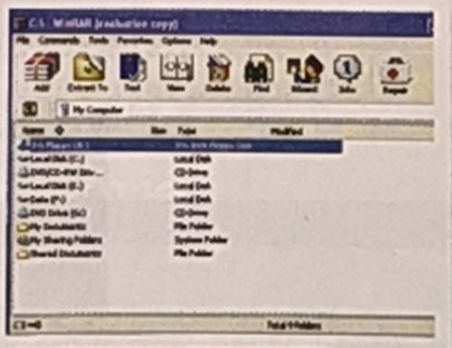
Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990
www.birokrat.si

Birokrat
Za Microsoft® Windows®



SEVEDA, RAR

ZIP preprosto ni dovolj...

Orodje, ki si ga boste mogli vsekakor omisliti, če želite odpreti datoteke, snete z novičarskih skupin, je program za stiskanje, ki podpira standard RAR, kot je WinRAR (na voljo je denimo na www.winrar.com). Ta format za stiskanje je namreč najbolj pogost v novičarskih skupinah, saj RAR omogoča boljše stiskanje kot ZIP, pa tudi bolj robusten je.

Tehnika

Hitra predstavitev Xnews

Xnews ne zanima, kako Windows opravlja določene stvari, kar velja tudi za samo namestitev. Potrebno je le raztegniti datoteke iz arhiva v mapo Xnews v korenski imenik na disku. Nastavitve so precej logične - vnesite potrebne podatke o izbranem novičarskem strežniku, torej nastavitve NNTP vašega ponudnika interneta.

Ko vnesete vse podatke, si boste lahko ogledali novičarske skupine, ki so na razpolago, in seveda pobrskali, če vam je kaj posebnega všeč. Glede na to, da obstaja več kot 35.000 novičarskih skupin, to opravilo verjetno ne bo enostavno (1). Najlaže bo, če filtrirate rezultate, da dobite bolj pregleden seznam skupin v tekstovnem okvirčku na dnu zaslona - če bi rezultate želeli skrčiti na primer na fraktalne slike, samo vnesite "fractals" v tekstovno polje, pa se bo seznam skrčil na le peščico skupin (2).

Ko najdete skupino, ki vas zanima, dvokliknite na ime skupine, da si ogledate, kaj vam ponuja. Če iščete binarne datoteke, si oglejte sporočila, pred katerimi so modri kvadratki - to so celotni kosi datotek. Sporočila, označena s temno modrim kvadratom, ki mu kak del manjka, predstavljajo nepopolne datoteke - teh se vam ne splača snemati (3). Uporabite lahko tudi vgrajen pregledovalnik slik. Če je slika v več delih, jo je potrebno sneti v celoti in jo odpreti v ločenem programu (4).

nah, a nativno ne zna delati z datotekami yEnc. Seveda obstaja orodje tudi za to, in seveda vam ga predstavljamo na teh straneh.

Obstaja kar nekaj odjemalcev za novičarske skupine, ki podpirajo tako yEnc, kot tudi tradicionalne algoritme za kodiranje, izbira odjemalca pa je stvar okusa. Popoln seznam vseh orodij, ki podpirajo yEnc, boste našli na uradni spletni strani (www.yenc.com), mi vam pa priporočamo uporabo Xnews. Program je brezplačen in neverjetno učinkovit, čeprav vmesnik ni ravno standarden. Program je bil razvit za osebne potrebe samega programerja, ima pa kar zajetno skupino privržencev, ki razmišljajo na enak način.

Novičarske skupine, ki vas bodo zanimale, so skupine alt.binaries. Alt v naslovu dejansko pomeni Alternative, veliko ljudi pa tem skupinam pravi Anarchists, Lunatics and Terrorists, predvsem zaradi objav, ki jih lahko najdete v teh skupinah. Drevo Binaries je polno neumnosti, vključno s skoraj zaskrbljujočo količino kategorij za pornografijo - če potrebujete dokaz, da je svet poln čudakov, je dovolj, da pogledate kar sem (po možnosti zelo na kratko in skozi prste). Seveda pa lahko snamete tudi celo goro drugih slik, vključno s fraktalnimi slikami, če se vam stoži po stari šoli. Seveda obstaja kar nekaj skupin, ki se ne ubadajo z izmenjavo datotek, temveč samo z idejami. Če najdete temo, ki se vam zdi zanimiva, boste prav gotovo našli kar nekaj sorodnih duš, katerim boste lahko razlagali, zakaj je po vašem mnenju na svetu toliko bedakov, ki ne razmišljajo, kot bi vi radi.

Poiščite vir

Najprej boste morali ugotoviti, od kod boste sploh dostopali do novičarskih skupin. Ponudniki interneta večinoma gostijo novičarske skupine, a se lahko kje najde kak, ki se za to ne odloči, da bi znižal stroške. Novičarske skupine lahko namreč zasedejo več sto gigabajtov prostora, še posbej binarni forumi. Tudi če vaš ponudnik podpira novičarske skupine, obstaja možnost, da ne zrcali vseh. To storitev pa lahko kupite, če se vam zdi, da so novičarske skupine dovolj uporabne, nekaj alternativ, na katere se splača vreči oko, pa smo našteli v okvirčku na prvi strani.

Novičarske skupine se splača redno obiskovati, še posebej takšne, ki jih še niste pregledali. Vse preveč možnosti vam ponujajo, in če imate prava orodja, je uporaba res enostavna. ¤ PCF

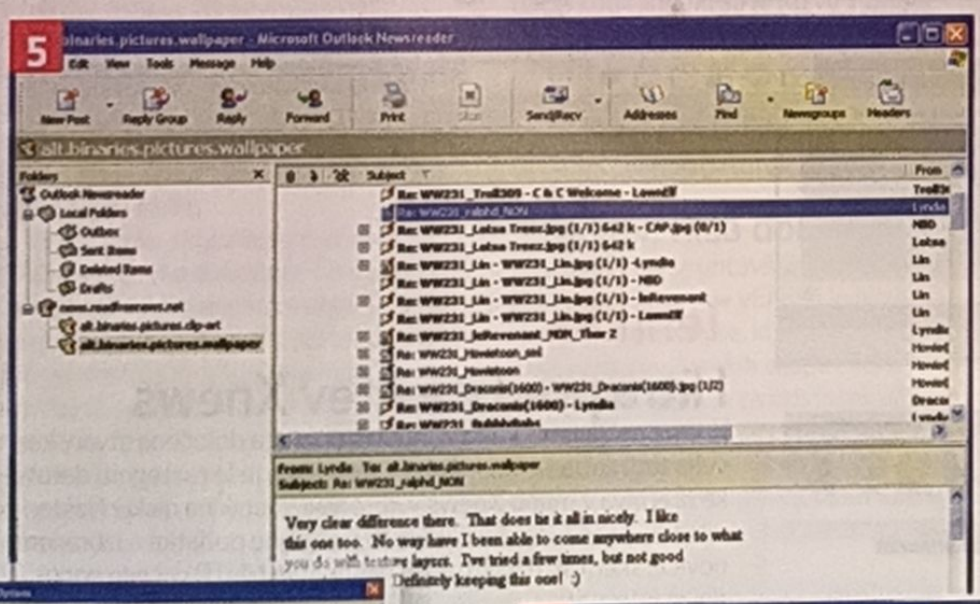
Tehnika

Kako zlorabiti Outlook Express

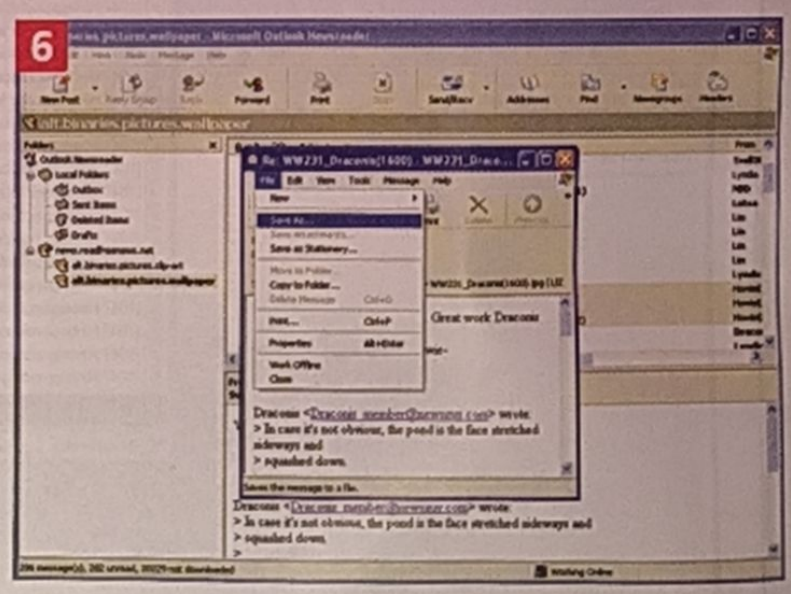
Če vas pomanjkanje surove moči, lahko tudi Microsoftov *Outlook Express* pripravite do tega, da bi se igral z novičarskimi skupinami, vključno z vsemi finimi vsebinami, ki jih lahko tam najdete. Poleg *Outlook Expressa* boste potrebovali še majhno datoteko, imenovano *yenc32* (snamete jo lahko z www.yenc32.com).

Izberite vse datoteke, ki so del objave, kliknite nanje z desnim gumbom miške in izberite Combine and Decode s spustnega menija (5). *Outlook Express* se včasih zmede z razvrščanjem datotek, a lahko le-te enostavno razvrstite v oknu, ki se odpre. Ko so vsi deli sneti, jih bo Outlook poskušal prikazati - sprva najverjetneje kot veliko vrečo smeti. Preprosto izberite File ↪ Save As in poskrbite, da bo datoteka shranjena kot tekstovna datoteka, ne kot privzeta možnost, torej kot e-poštna datoteka (6). Nato odprite *yEnc32* in dekodirajte datoteko, in sicer s klikom na gumb Decode. Počakajte nekaj minut, pa boste dobili primerno binarno datoteko (7).

5

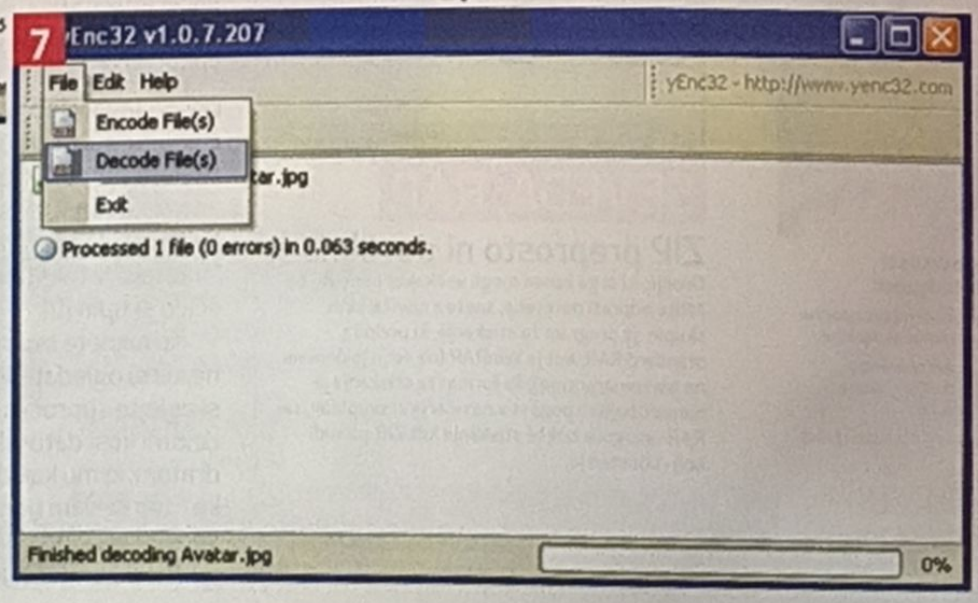


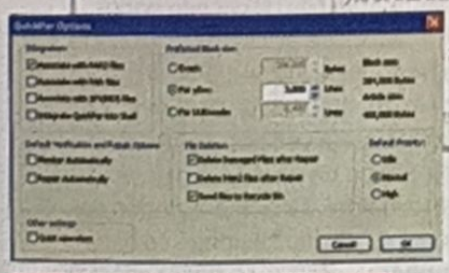
6



"Novičarske skupine so lahko neverjetno uporabne, če veste, kje iskati"

7





DELNE RADOSTI

Ne morete dobiti vseh delov velikega arhiva? Ne skrbite, temveč raje posezite po PAR

Ko snemate velike arhive, boste verjetno videli tudi datoteke PAR ali PAR2 - snemite tudi te. Te obstajajo zaradi nepredvidljivosti Useneta, uporabite pa jih lahko za obnavljanje datotek, ki nimajo vseh delov. Snemite še programček QuickPar z www.quickpar.org.uk za več informacij.

Naslednji mesec: Kodirali bomo video za iPod in vse mogoče druge mobilne naprave

PCFormat®

Naslednji mesec

COMMAND & CONQUER
Tiberium Wars

Plus

Supertest monitorjev

Bioshock

World in Conflict

Test hladilnikov za procesorje

AMD Athlon 64 X2 6000+

Naprodaj 3. maja

Naredi sam!

Utopite svoj računalnik!

Pokazali vam bomo še en način uporabe jedilnega olja, na katerega gotovo niste pomislili

Sami smo namerno namakanje električnih naprav v tekočino vedno povezovali z dogodki, katerih rezultat je takojšnja in brez dvoma precej boleča smrt. Elektrika in voda ne gresta skupaj, tako preprosto je to.

Lahko si predstavljate risanje vprašajev nad našimi glavami, ko je nekdo v uredništvu predlagal, da bi potopili PC v neprevodno tekočino. Seveda, če tekočina ne prevaja elektrike kot voda, bi moralo teoretično biti vse v redu, ampak v marsikaterih možganih v pisarni so začele utripati alarmne luči.

Pri zamisli nam je bilo v veliko pomoč dejstvo, da so naša skladišča nabita s strojno opremo, ki bi jo lahko brez težav žrtvovali. Za procesor smo izbrali prastari Cyrix MKII, družbo pa so mu delali pomnilniški moduli SIMM. ¤ PCF

Kaj boste potrebovali, ko boste prvič (in zadnjič) cvrli svoj PC...

¤ Dovolj odvečne strojne opreme, da lahko sestavite PC: osnovno ploščo, procesor, trdi disk, pomnilnik, grafično kartico in napajalnik

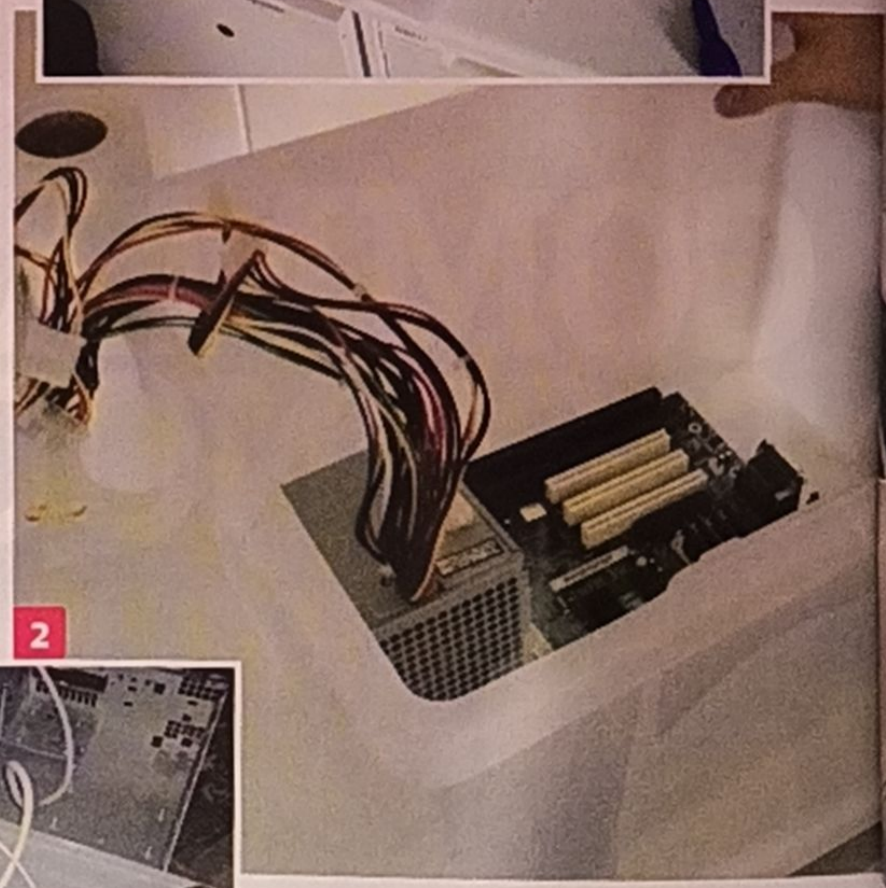
¤ Dovolj veliko vedro, podobno temu, ki ga vidite na slikah

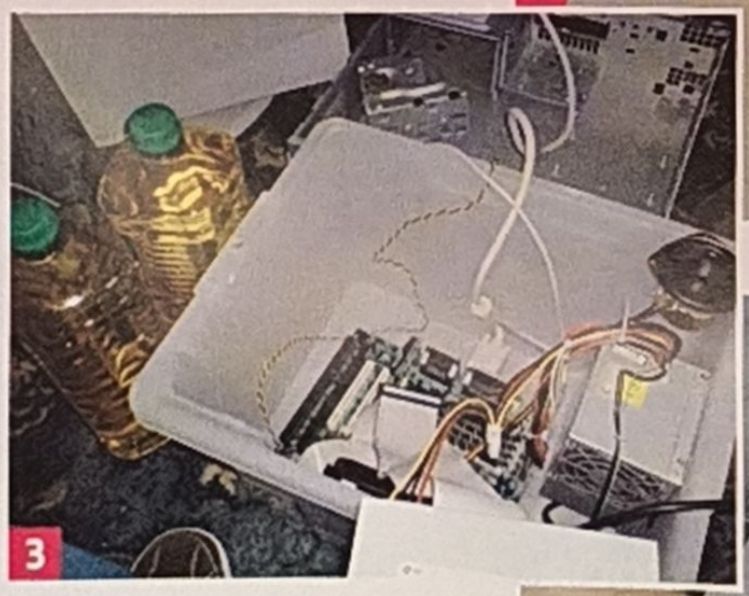
¤ 12 litrov jedilnega olja

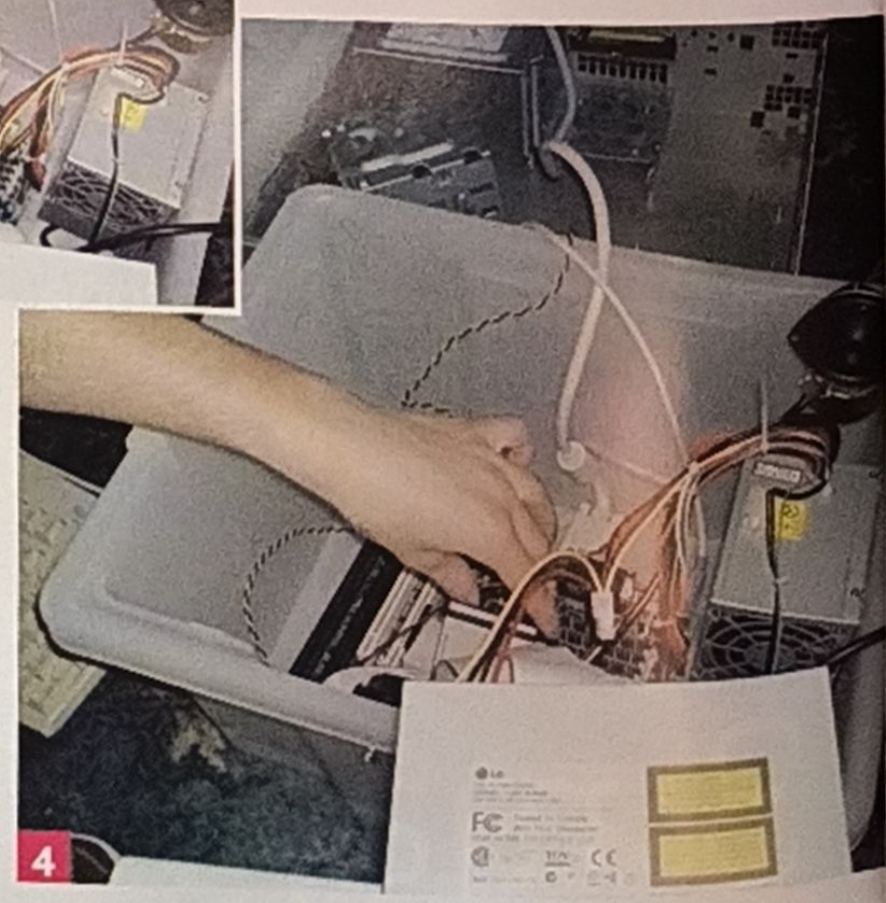
¤ Nekaj vijakov za pritrjevanje komponent na stranico zaboja

"V marsikaterih možganih v pisarni so začele utripati alarmne luči"

1


2


3

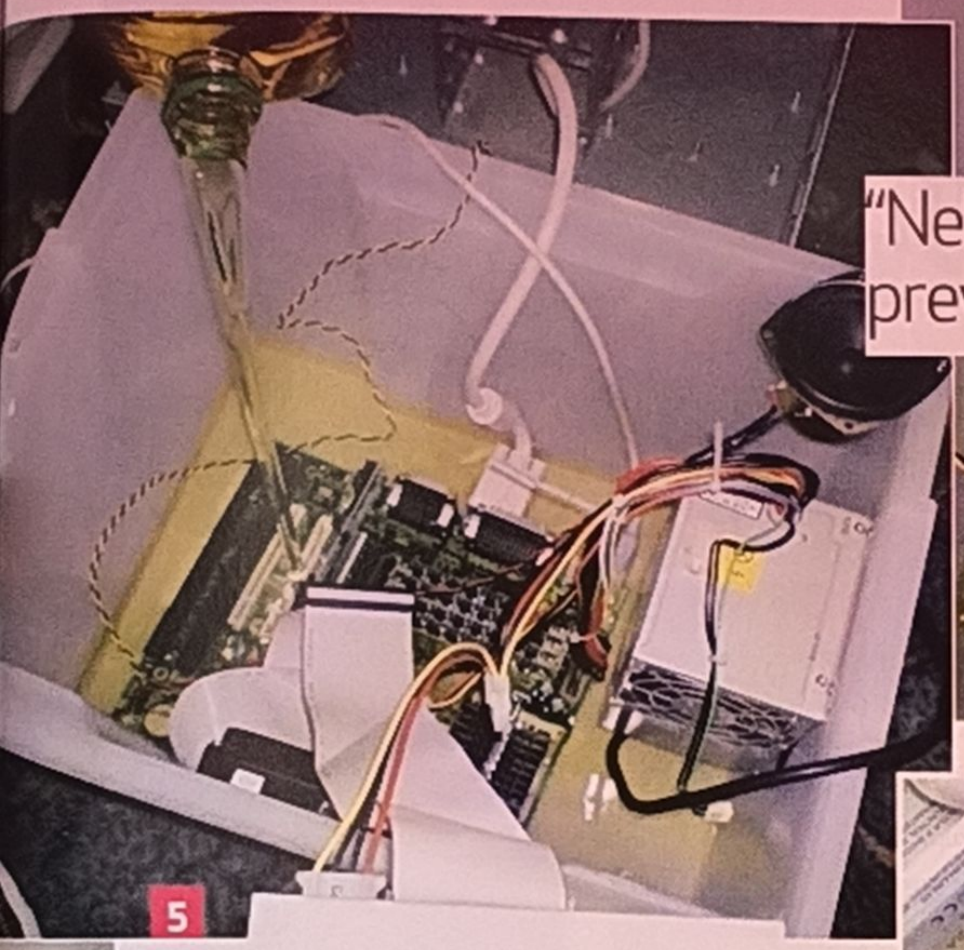

4

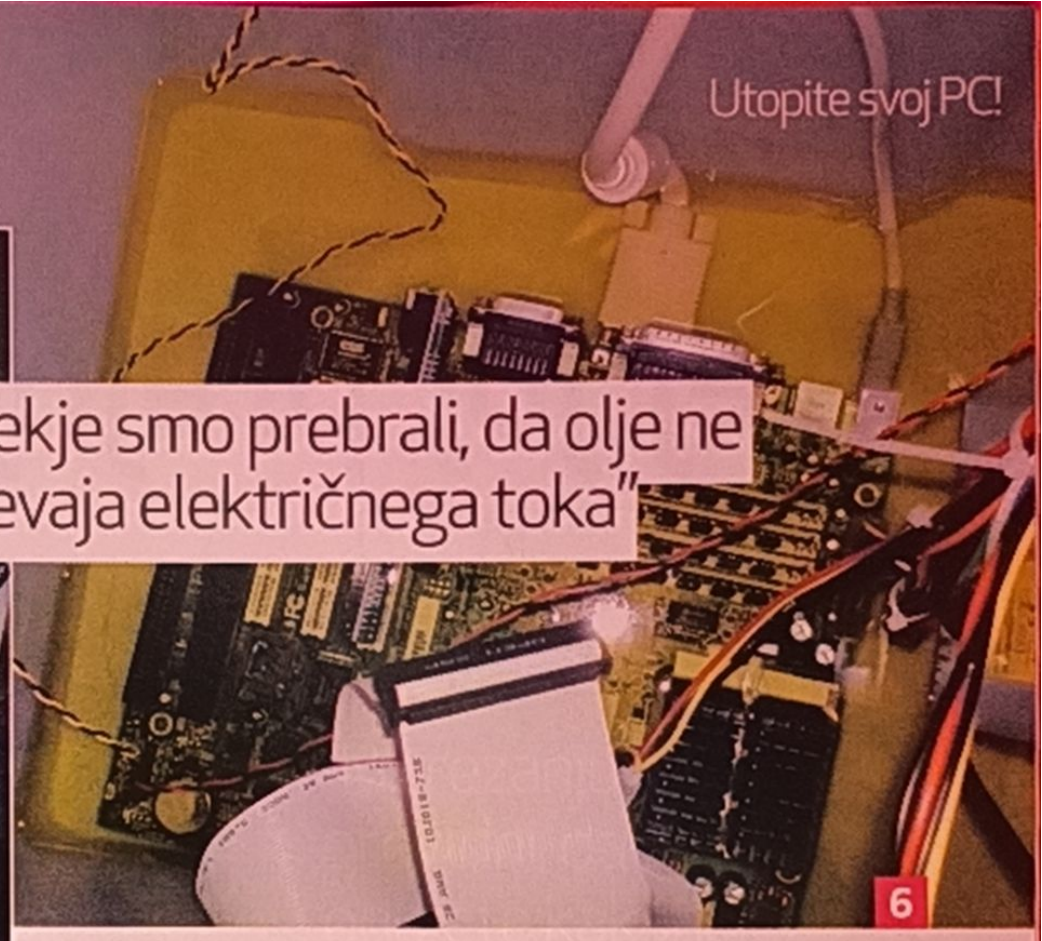
Mastna dejstva

Malo verjetno, da se boste te čarovnije lotevali več kot enkrat, zato naj vam serviramo nekaj uporabnih nasvetov, ki bi tudi nam na začetku prišli prav...

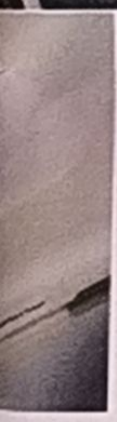
Prepričajte se, da vse komponente delujejo in so dobro pritrjene, preden dolijete olje.

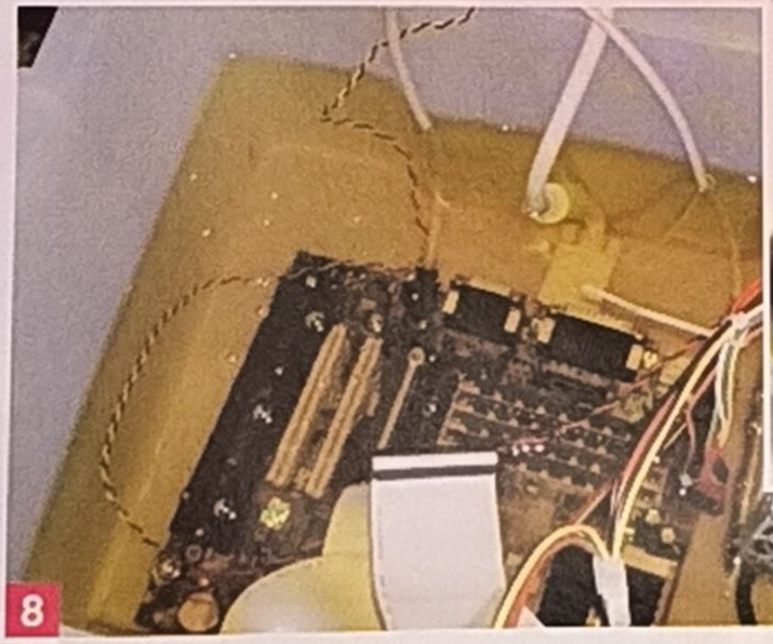
Ko nameščate trdi disk, pustite manjšo odprtino za ventilacijo.

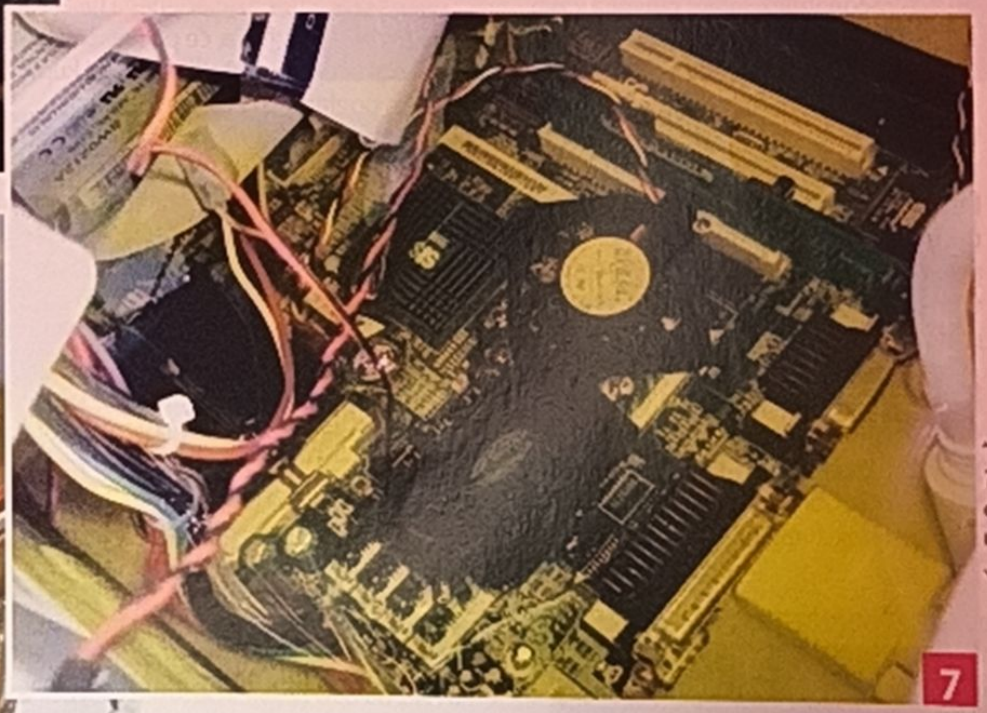

5

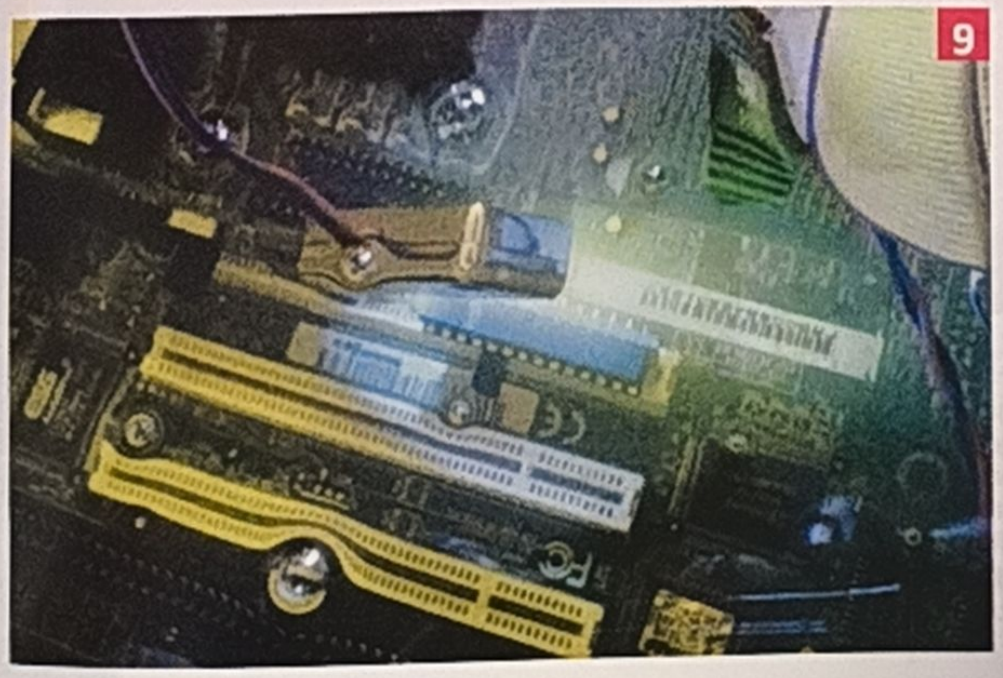

6

"Nekje smo prebrali, da olje ne prevaja električnega toka"




8


7


9

Kako ocvreti PC

V lokalni veleblagovnici smo kupili veliko plastično vedro (1) in 12 litrov jedilnega olja, saj smo nekje prebrali, da to ne prevaja električnega toka. Na dno plastičnega vedra smo položili osnovno ploščo (2) in z vijaki pritrdili vse ostale komponente, kot je denimo trdi disk, na stranice vedra (3). Na začetku smo se odločili, da ne bomo namestili ventilatorjev, saj bi moral za hlajenje skrbeti zelo priročen fizikalni zakon konvekcije - topla tekočina se dvigne proti površju, se tam ohladi in nato spet spusti. Priklopili smo monitor, tipkovnico in optični pogon za CD (4) ter se lotili nameščanja ArchLinuxa, distribucije Linuxa, ki se nam zdi prav simpatična. Med samim nameščanjem smo začeli posodo polniti z jedilnim oljem (5). Smešno in po svoje grozljivo je bilo opazovati, kako komponente počasi tonejo vse globlje v tekočino (6), še bolj hecno pa je bilo, da slika na monitorju ni izginila in da smo še vedno slišali delovanje trdega diska. Kar zadeva temperaturo, se Cyrix že sam po sebi ne pregreva pretirano. Pasivno hlajen je vroč postal le pod zelo velikimi obremenitvami (7). Ko je bil potopljen, se njegova temperatura nikoli ni dvignila nad sobno (8). Na dolgi rok gotovo komponentam ne bi koristilo, da plavajo v olju (9), je bilo pa poigravanje s pogrešljivo strojno opremo prav zabavno.

"Podobno k
The Abyss,
da so posel
učinki boljš

Tretji del

Prej joj prejoj, kmalu... MEGA STROJ

Razkrijte notranjost svojega računalnika z mogočnim električnim orodjem in veliko časa...

Le malo faz popolne predelave računalnika lahko človeka tako čustveno poteši kot faza, v kateri primete v roke električno orodje in začnete mrcvariti ohišje. Ni bilo vprašljivo, da bo ravno izrezovanje luknje iz ohišja naslednja reč, ki se je bomo lotili - pa ne zato, ker je to bil urednikov predlog (ne, sploh ne), ampak zato, ker ste predlog s svojo elektronsko pošto izdatno podprli tudi vi, spoštovani bralci.

Kaj boste potrebovali

- Električni vrtalnik
- Pleksi steklo
- Masko za obraz
- Potrpljenje (veliko)
- Lepilni trak
- Varnostna očala
- Brusni papir

Mi predelujemo...

1 Aljoša Hancman, **urednik**: "Utripajoče luči me vračajo nazaj v čase diskotek, zato bom glasoval za to možnost."
2 Barbara Banovič, **namestnica urednika**: "Še vedno mi je všeč ideja o zaslonu LCD, čeprav bo priključitev verjetno iz meseca v mesec napornejša."
3 Damijan Gradečak, **grafični urednik**: "Moj glas gre tokrat vodnemu hlajenju. Kombiniranje vode in elektrike se mi že od nekdaj zdi zanimivo nevarno."
4 Gregor Mraz, **novinar**: "Enkrat za spremembo se strinjam z urednikom. Jaz pravim - laserje v roke in gremo v bitko."

Mi smo svoj kos pleksi stekla ukradli iz enega starega, nezasedenega (vsaj tako je bilo videti) ohišja, če pa sami nimate take sreče in morate svoj pleksi kupiti, lahko pogledate recimo v Bauhaus, kjer ga imajo toliko, da ga prodajajo.

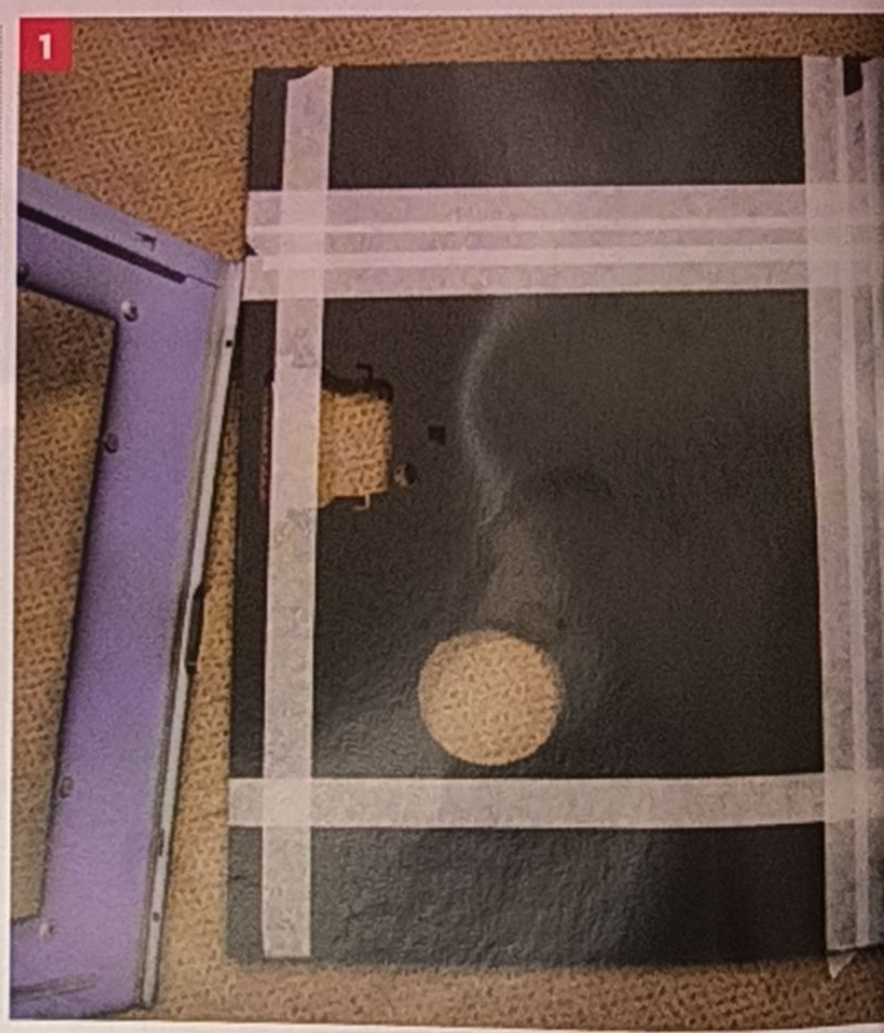
Vaša prva naloga je, da z lepilnim trakom prelepite mesta, kjer boste rezali (1) nato pa črte na trak natančno zarišete z ravnilom. Tako pri rezanju ne boste imeli izgovorov za krive reze, hkrati pa boste zaščitili preostali del stranice in omejili količino kovinskih delčkov, ki frčijo naokoli (2). Zdaj ste pripravljeni na rezanje. V idealnem primeru boste za podlogo uporabili delovno mizo s primežem, bo pa dobra vsaka dovolj trdna podlaga (izogibajte se kuhinjskim pultom, ali pa boste v težavah) (3).

Pri visoki hitrosti je električno orodje včasih težko nadzorovati, zato hitrost malenkost znižajte in vadite na kosu odpadne kovine, da dobite pravi občutek. Pri rezanju bo dovolj že rahel pritisk ali pa se bo vrtljiva glava odbila in žagala po svoje. Verjetno vam stranice ne bo uspelo prežagati v prvem prehodu, zato najprej ustvarite dolgo zarezo, ki jo poglabljajte, dokler se ne prebijete skozi. To zna trajati kar nekaj časa, zato imejte potrpljenje (4).

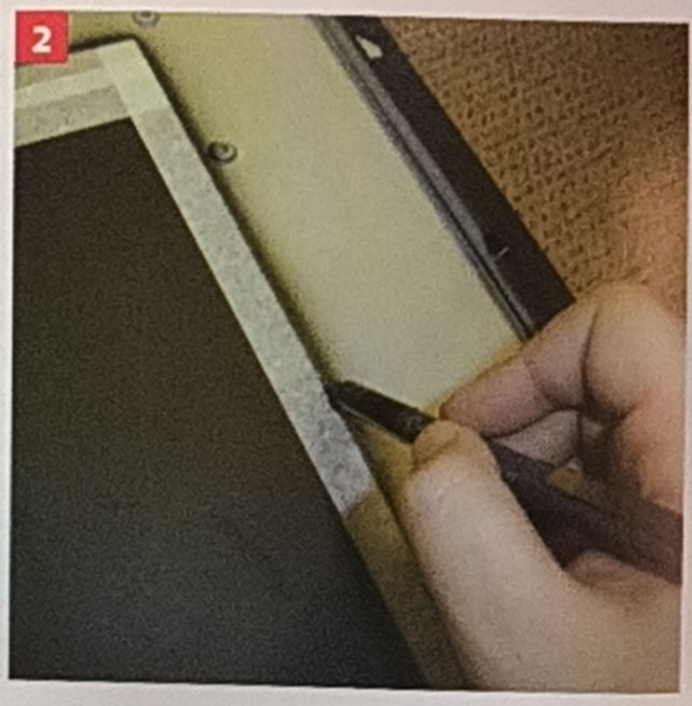
Odrezan rob bo precej žagast in oster, zato bodite previdni, da si ne odrežete kakšne pomembne okončine. Zgladite ga s pilo ali brusnim papirjem. Pri brušenju bodite spet dovolj nežni, da ne boste odstranili preveč. Najboljši vrstni red je: pila za uvod in brusni papir za zaključna dela (5).

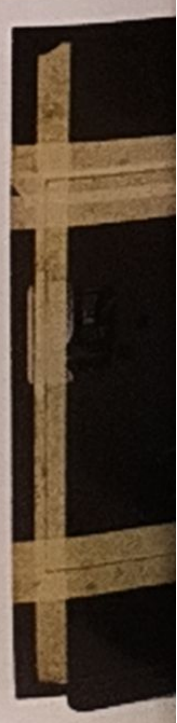
Zdaj potrebujemo še luknje za vijake. Najprej naredite luknje v stranico, nato pa za njo postavite pleksi in na njem skozi izvrtane luknje stranice označite mesta za vrtanje. Preden boste vse skupaj sestavili, boste morali morda stranico ponovno prebarvati, da zakrijete vse spodrsljaje in nerodnosti, do katerih je prišlo pri obdelavi. ¤ PCF

1



2





3

4

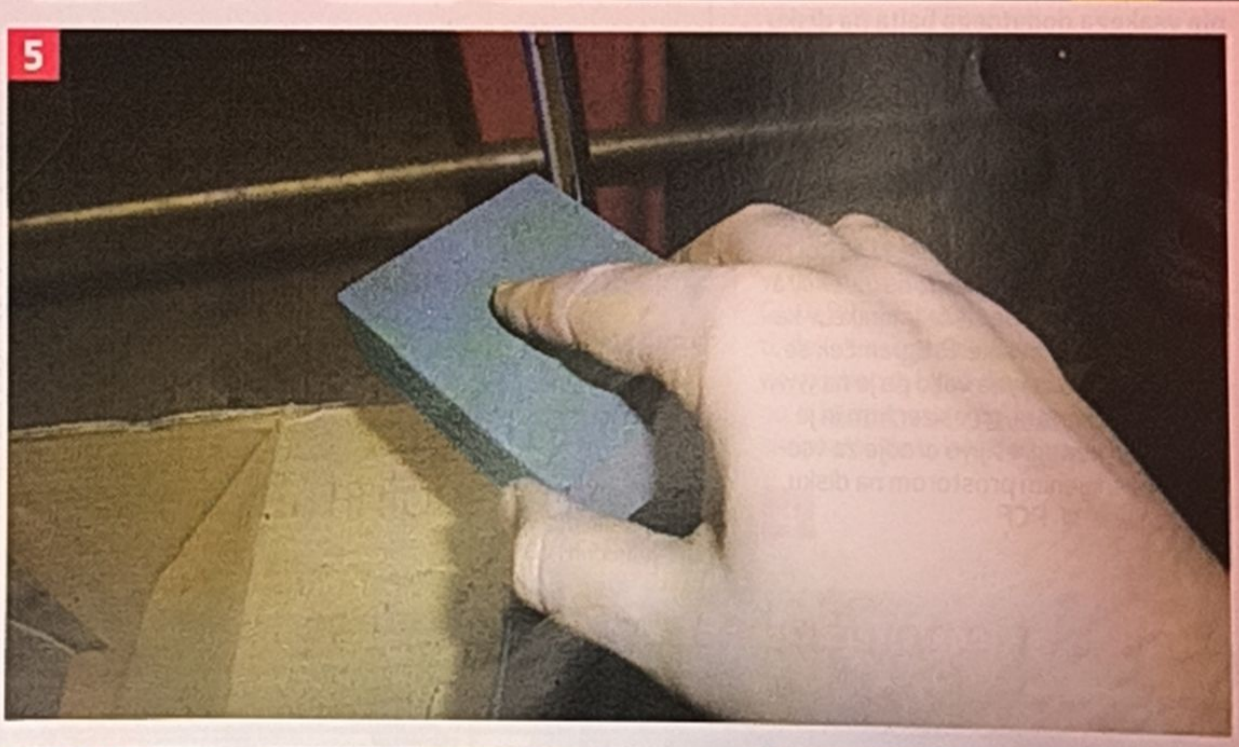
"Pri rezanju bodite previdni, da si ne održete kakšne pomembne okončine"

Samo še tole

Na kaj je treba biti pazljiv in na kakšne težave lahko naletite

Orodje, kakršnega vidite na sliki, je najprimernejše za obdelavo ohišja, še posebej, če vam uspe najti takšnega s fleksibilnim dodatkom za rezalno glavo. Seveda pa pri vsakem orodju obstaja pravi in napačni način uporabe. Za rezanje bi lahko uporabili tudi ročno žago za kovino, vendar zna biti tak pristop preveč agresiven in bo pustil za seboj preveč grobe in neravne robove. Vrtljivo orodje se zanaša bolj na brušenje površine, dokler ne nastane luknja.

5



Prva možnost

Zdaj, ko lahko vidimo komponente skozi krasno luknjo na strani ohišja, bi bil čas, da razgled še olepšamo in tako dodatno impresioniramo mimoidoče. Naša prva možnost torej vključuje osvetljevanje notranjosti. Morda vas res ne bomo vrnili v čase diska, vseeno pa zna biti končni učinek hudo kul.

Druga možnost

Kljub temu, da naša zdrava pamet kaže v povsem drugo smer, se še vedno poigravamo z idejo, da bi v naš spektakularno zanič računalnik vgradili zaslon LCD. Sicer nam tehnični oddelek napoveduje glavobole in nečloveško trpljenje pri priključevanju, ampak zna biti pa hec...

Tretja možnost

Le malo stvari človeka pomiri tako kot polivanje računalnika z vodo. Morda se lahko s tem primerja samo polivanje računalnika nekoga drugega. Takoj, ko smo v skladišču zagledali stari dober Reserator, nas je prijelo, da bi začeli vrtati luknje v osnovno ploščo in zadevo privijačili.

Naslednji mesec: Pišite nam na pisma@pcformatslo.net in predlagajte...

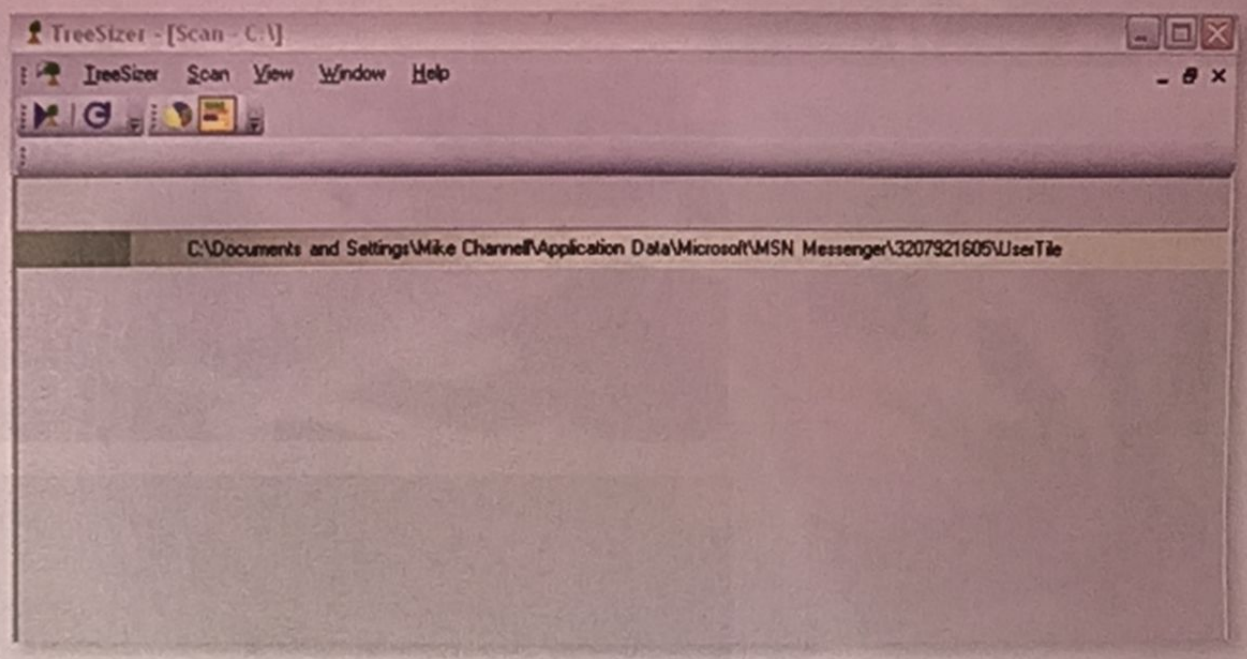
Očistite sobo

10 MINUT

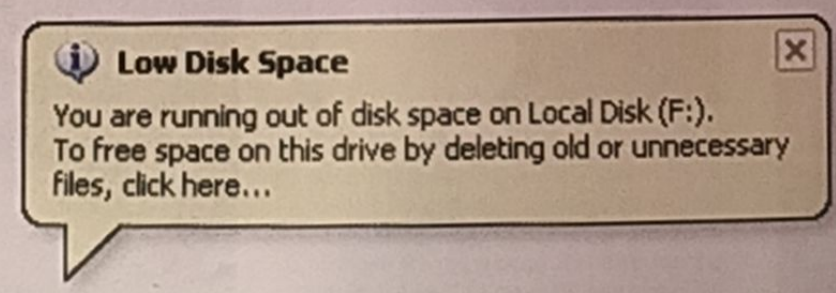
Dajte debelušni trdi disk na pošteno dieto in se čudite njegovi poskočnosti

V uredništvu *PCFormata* imamo dve vrsti računalnikov. Prvi so stroji visokega razreda, na katerih testiramo igre in opremo, drugi pa normalno zmogljivi pisarniški stroji, na katerih nastajajo članki. Spomnimo se še dni, ko se je 2GB zdelo skoraj neskočen kup prostora za datoteke, danes pa na tak disk še zbirke slik z enega samega računalnika ne bi stlačili. V bistvu smo ugotovili, da si še nismo lastili trdega diska, ki nam ga ne bi uspelo napolniti, zato je sproščanje vsakega dodatnega bajta na disku pomemben talent za vse, ki bi želeli iz računalnika karkoli iztisniti.

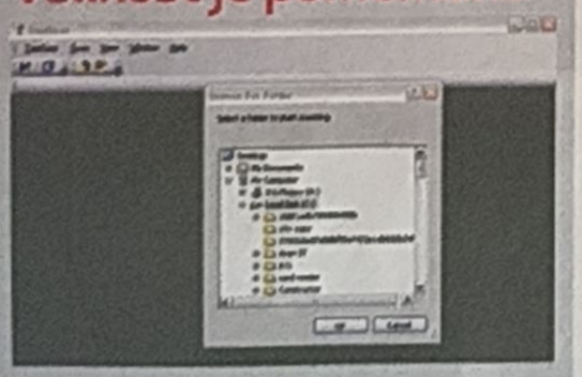
Že pred leti smo ugotovili, da je brskanje za nepotrebnimi datotekami po *Raziskovalcu* v Windows primerljivo iskanju prdca v puščavi. Prav zato smo poiskali uporaben programček, ki to počne namesto nas, in sicer tako, da indeksira celoten trdi disk in poišče imenike, v katerih je največ navlake. Programček se imenuje *TreeSizer*, na voljo pa je na www.ottoschellekens.nl/treesizer.htm in je absolutno nepogrešljivo orodje za vsakogar z omejenim prostorom na disku, torej za vse. ¤ PCF



"Nismo si še lastili trdega diska, ki nam ga ne bi uspelo napolniti"

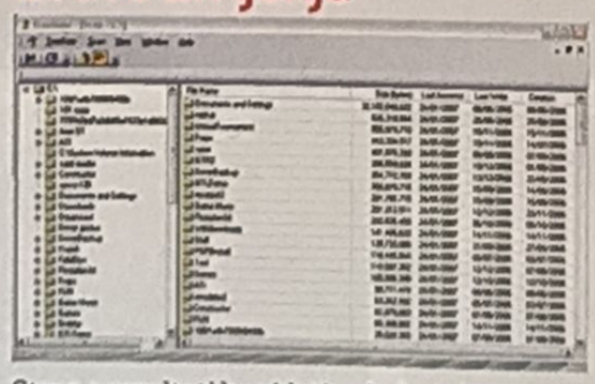


Velikost je pomembna



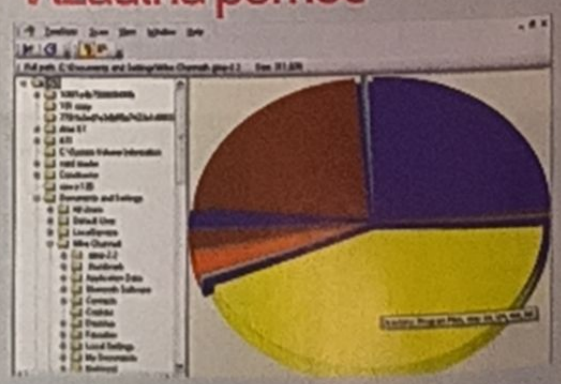
Skočite na zapleteno poimenovano spletno stran Otta Schellekensa in snemite program *TreeSizer*. Gre za majhno datoteko, program pa ne zahteva posebnih talentov, da bi z njim znali delati. Ko je program nameščen, kliknite gumb z modro puščico in izberite disk, ki ga želite počistiti. Kliknite na OK, da se začne proces zmanjševanja zasedenega prostora. Računalnik lahko medtem normalno uporabljate, a vedite, da bo vsak program, ki zahteva dostop do diska, delal štirikrat počaneje.

Drevo življenja



Stran z rezultati bo videti nekako takole. Videli boste, da je v mapi Documents and Settings na kupe podatkov. Če kliknete na plus v desnem okvirju, boste odkrili, za kakšne podatke točno gre - nekateri bodo pomembne slike z zabave za rojstni dan vašega psa, drugi pa nepotrebne smeti, ki so jih v mapi Application Data pustili različni programi, ki ste jih že davno odstranili. Ko odkrijete, kje so težave, lahko v *Raziskovalcu* v Windows vse nepotrebne datoteke enostavno zbrišete.

Vizualna pomoč



TreeSizer ponuja tudi prav fine grafe, na katerih lahko bolj jasno vidite, koliko prostora zasedajo tisti porno filmčki s sibirskimi opicami. Res je škoda, da datotek ni mogoče brisati kar iz samega *TreeSizerja* (še posebej zato, ker ta samodejno prikaže tudi skrite datoteke in mape), program pa ima tudi čisto svoje poglede na organizacijo seznama (največje datoteke bi imeli na vrhu, hvala Otto), vsekakor pa gre za uporaben programček, ki vam bo prihranil kar nekaj ur iskanja okoli sedala v žep. Zagrizite.

Wii na vašem PC-ju

20 MINUT

Igranje z na gibanje občutljivim nadzornim sistemom ni omejeno le na tistih 14 ljudi, ki so uspeli dobiti v roke Nintendovo novo konzolo Wii

Čeprav se po naših žilah pretaka prečiščena PC-jaška kri, ne moremo zanikati, da je Nintendova nova konzola Wii precej kul zadevščina. Kljub temu pa nam ni do tega, da bi zapravljali 300 evrov za napravo, ki poganja tehnično nazadnjaške igre v primerjavi z našim namiznim strojem. Na srečo lahko že za okoli 45 evrov (ali manj, če malo pobrskate po eBayu) dobite nadzorni sistem Wiimote konzole Wii. Za katerega se izkaže, da je običajna naprava Bluetooth, kar spet pomeni, da ga lahko na PC priključite s pomočjo navadnega vmesnika Bluetooth.

Vse, kar morate storiti pred uporabo, je, da ukaze na gibanje občutljivega nadzornega sistema pretvorite v nekaj, kar vaš dober stari PC že pozna. Miška in znamenita kombinacija tipk WASD sta nam prvi padli na pamet.

Kot boste videli, nastavitve Wiimotea po prijaznosti niso ravno na nivoju konzole Wii, vseeno pa spet ni preveč komplicirano. Malo več razmisleka bo potrebnega po tem - za kaj boste ta odličen 3D vmesnik sploh uporabljali? Znižajte težavnost v vaši najljubši prvoosebni strelski igri in gotovo se boste noro zabavali, a zadeve se bodo začele premikati v pravo smer šele, ko bodo programerji za PC začeli razvijati igre posebej prirejene za Wiimote. In takrat bo pravi Wii v resnih težavah. ¤ PCF

> "In takrat bo Nintendova konzola Wii v resnih težavah"

Kako sestaviti Wiimote za PC

(1) Poiščite vmesnik Bluetooth. Večina bo dobra, pomembni pa so gonilniki - ti morajo dopuščati povezovanje naprav brez vpisovanja gesla. Če vaši tega ne omogočajo, poskusite namestiti Bluetooth paket *Bluesoleil*, ki ga najdete na www.bluesoleil.com/download/index.asp.

(2) Držite gumba 1 in 2 na Wiimoteu, nato pa povejte gonilniku za BT, naj začne iskati naprave. Najti bi moral "Nintendo RVL-CNT-01". Prebijte se skozi menije (preskočite fazo nastavljanja gesla), dokler ni sistem zaznan kot naprava HID in potrjen kot priključen. Nato izpustite gumba na Wiimoteu.

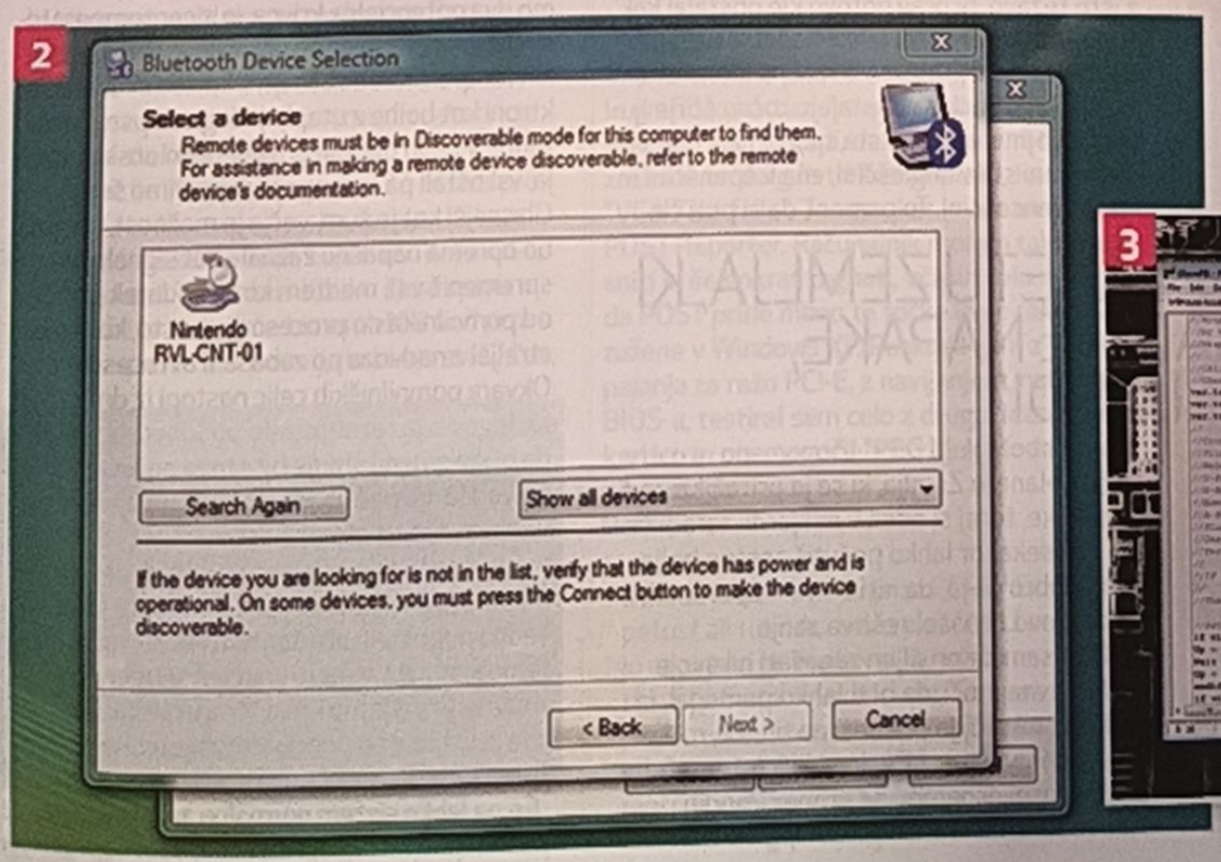
(3) Zdaj je na vrsti *GlovePIE*, doma spisana aplikacija za nadzor čudaških nadzornih sistemov. Najdete ga na disku ali na carl.kenner.googlepages.com. Pojdite na File ↪ Open in poiščite "Wiimote scripts". Izberite Wiimouse AccelPIE, kliknite Run in kazalec miške bo nenadoma podivjal. Ustavite ga s Shift+[P]+[I]+[E].

(4) Položite Wiimote na mizo in poiščite var.trimx, y and z v kodi v oknu programa GlovePIE. Te vrednosti morate spreminjati, dokler vse številke za "debug" zgoraj desno niso 0. Upravljanje z miško je rešeno, zdaj se morate poigrati še z ostalimi skriptami, da bi lahko uživali v igrah.

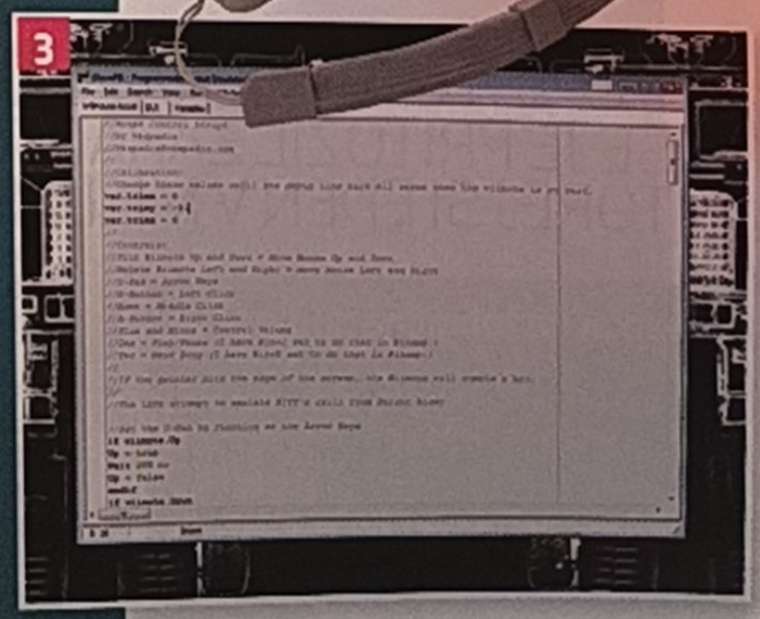
1

Z vmesnikom Bluetooth boste spremenili vaš ljubi PC v Nintendov Wii.

2



3



4

Hej, Mraz...

Krike za računalniško pomoč pošljite na: mraz@pcformatslo.net

... pomagaj. Tehnološki kralj Gregor Mraz odgovarja na vaše pomilovanja vredne krike na pomoč

OSNOVNE PLOŠČE

Jezica

Pred kratkim sem nadgrajeval BIOS v računalniku, temu pa je postalo tako nerodno, da je začel zardevati. Nato je moja osnovna plošča sesula čip, dokler ta ni začel zavijati od užitka in sesul zagon. Preklopil sem na tekkije, zdaj pa se moj računalnik sploh noče več zagnati. Ali ima to morda kakšno zvezo z mostički?
Vlado

Kaj za vraga pa govoriš? Si mi želel napisati samo niz približno tehničnih izrazov ali pa imaš dejansko kakšno vprašanje? Kaj so "tekkiji"? A vidiš, kaj si naredil? Kar naenkrat si ti tisti, ki se zafrkavaš in si nesramen, jaz pa moram postavljati neumna vprašanja. Vsekakor nisem pripravljen na takšno zamenjavo vlog, vsaj ne tako zgodaj zjutraj. Tako mi ne puščaš nobene druge možnosti, kot da te preprosto odpišem. Če si zavozil pri nadgradnji BIOS-a, uporabi mostiček, da ga ponastaviš na tovarniške vrednosti. Če si sesul osnovno ploščo, jo zamenjaj. Če me zafrkavaš, nehaj. Zmenjeno?

VARNOST

Čudno okno

Zadnje dni se mi odpira čudaško sporočilo, ki pravi: "#gen_toolbar# unable to config file restart computer or reinstall". Krivca sem skušal poiskati prek iskalnika v Windows (iz menija Start), a se mi samo odpre novo pogovorno okno, če ga poskušam zagnati, v katerem piše: "A file is required to run search companion cannot be found, you may need to run setup." A se ti mogoče sanja, kaj je narobe? Meni namreč ni prav nič jasno
Ervin

To je eden tistih resnično nadležnih problemov, ki je dokaj redek, a ne ravno unikaten. Če bi bil edini uporabnik interneta s tem problemom, bi ti lahko rekel, da je to preprosto "ena tistih čudnih težav", ali (kar bi bilo še bolje) bi se začel spraševati o tvojem duševnem zdravju. Če bi bilo več tisoč uporabnikov z isto težavo, bi prav gotovo kje obstajal kak forum, na katerem bi lahko našel rešitev. Ko sem pregledal prav vse strani na internetu, pa sem ugotovil, da obstajajo točno štirje ljudje, ki se jim odpirajo ista sporočila o napaki: dve strani sta v angleščini, ena v španščini in ena v francoščini. To pomeni, da si peti človek na planetu Zemlja, ki se je pritožil zaradi te napake, torej si eden v milijardi, zaradi česar se vsekakor lahko počutiš znatno bolje. Manj dobro pa je, da niti en sam uporabnik z isto težavo ni našel rešitve zanjo.

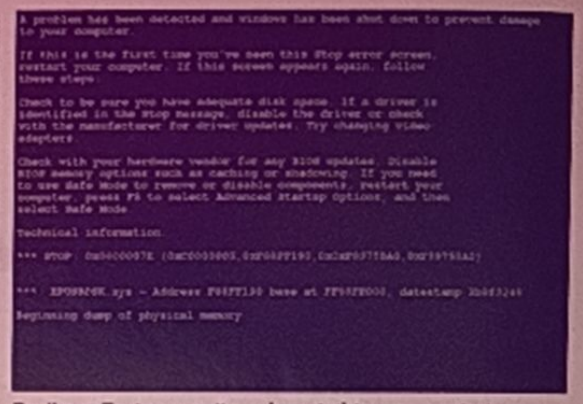
Zato sem se prisiljen zanašati na svoje nadnaravne moči, da bi ti lahko pomagal. In dlake, ki mi stojijo pokonci na tilniku, mi šepetajo: "Spyware..." Poskusi kak internetni protivirusni program, na primer Pandin *ActiveScan* ali TrendMicrov *Spyware Scan*.

"SI PETI ČLOVEK NA PLANETU ZEMLJA, KI SE JE PRITOŽIL ZARADI TE NAPAKE, TOREJ SI EDEN V MILIJARDI"

Brezplačna tehnična pomoč

Ki ima svojo ceno. Imate težavo s svojim računalnikom? Pišite Gregorju ali mu pošljite e-sporočilo. Le ne bodite presenečeni, če ne bo prijazno odgovoril...

mraz@pcformatslo.net
PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor



Redkost Ervinove težave (spodaj) je prav zanimiva. Gregor pa ima seveda odgovor...

POMNILNIK

Verjetno je pomnilnik

Imam zelo čudno težavo: računalnik kar naprej zmrzuje brez očitnega razloga. Včasih deluje več ur, preden začne zmrzovati, včasih pa zmrzne takoj po zagonu. Če vključim spletno kamero, včasih zmrzne po nekaj minutah, včasih pa se lahko pogovarjam s prijatelji prek interneta cele ure. Povedali so mi, da bi lahko bila težava v pomnilniku, a ob zagonu piše, da je pomnilnik v redu. Tudi če zaženem protivirusni program, sistem zmrzne po približno desetih minutah. Pregledal sem tudi register in ga očistil, zdaj pa nimam več nobene ideje, kaj bi še sploh lahko naredil.
Beno

Ne vem, kako bi ti to čim manj boleče povedal, tako da bom kar bleknil: če sistem zmrzne brez očitnega razloga, težava ni čudna, kaj šele zelo čudna. V bistvu gre za najstarejšo možno računalniško težavo. Moj prvi računalnik je poganjal DOS 3.30, ki je zmrzoval na vse mogoče in nemogoče načine, da sploh ne omenjam sistemov, ki sem jih imel pred PC-jem.

Seveda resnična naključja ne obstajajo, razen mogoče v zapiskih kvantnega fizika. Ko računalnik zmrzne na "čuden" način, obstajata samo dva potencialna krivca, in sicer temperatura sistema ali okvarjen pomnilnik. Pri previsokih temperaturah začnejo s kovine skakati elektroni kot bolhe z utapljajočega se psa. Temu fantje v belih plaščih pravijo termionska emisija, vsi ostali pa temu pojavu pravimo šum. Glasnejši kot je šum, večja je možnost, da ga bo oprema napačno zaznala kot signal. Če 1 spremeniš v 0, medtem ko ta podatek potuje od pomnilnika do procesorja, je isto, kot če bi streljal z nadvoza po zabasani avtocesti. Okvara pomnilniških celic nastopi iz drugačnih razlogov, a je rezultat zelo podoben. Namesto da bi spremenil stanje bita med potovanjem po vodilu, ga pač ubiješ doma in pošlješ njegovo krvaveče truplo v pisarno.

Če se računalnik ne sesuje v prvih desetih minutah po vklopu (ko je hladen), nato pa se vedno pogosteje obeša, je krivec najverjetneje temperatura. Če med igranjem 3D iger prej zmrzne, je verjetno kriva temperatura. Če zmrzne zelo hitro po ponovnem zagonu, ko je dalj časa prižgan, je verjetno kriva temperatura.

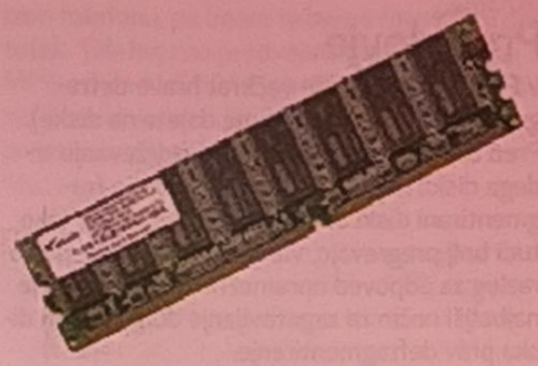
Če pa lahko sistem normalno zaženeš in ga pustiš mirovati v neprezračeni sobi na vroč

dan, ne da bi se sesul, je krivec verjetno pomnilnik. Če deluje brez težav z enim samim aktivnim programom, nato pa se sesuje, ko zaženeš še kakšnega, je krivec pomnilnik. Če določeni programi povzročijo zmrzovanje, drugi pa ne, čeprav so grafično približno enako kompleksni, je krivec verjetno pomnilnik. Preverjanje pomnilnika med zagonom računalnika je v bistvu samo preverjanje kapacitete le-tega, ne pa podrobna analiza. V nastavitvah BIOS-a omogoči test pisanja/branja (to bo trajalo nekoliko dlje). Če imaš več kot en modul, enega izvleci in preveri, če sistem bolje deluje. Če ni spremembe, zamenjaj modula in na enak način preveri še drugega.

DELOVANJE, KOT SE ŠIKA

Počasna namestitev

Sovražim čakanje, medtem ko se programi nameščajo. Ali obstaja kak način, da bi nameščal dva programa naenkrat? To sem že nekajkrat poskusil, pa se mi vedno odpre pogovorno okno o napaki, ki mi pove, da je Install Shield Wizard že aktiven. Ali obstaja kak način, da se rešim tega nadležnega okna?
Matic



Če začne računalnik redno zmrzovati, kot se to dogaja Benu, je najbolj verjetno, da je krivec pomnilnik.

ki si si ga vzel, da si mi napisal to sporočilo? Mogoče dovolj, da bi upravičil čas, ki sem ga jaz zapravil z branjem?

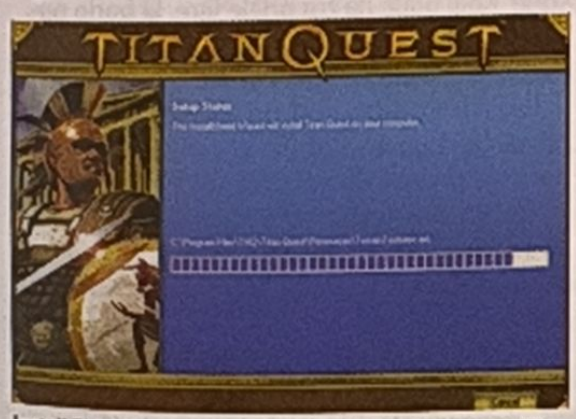
Tisto, s čimer si mi s tem sporočilom najbolj stopil na žulj, pa je ideja, da nameščaš toliko programov, da bi se sploh moral obremenjevati s tem. Prav predstavljam si te v tvoji sobi: stene so prekrite s posterji Napalm Death, gnoj nežno mezi iz sveže preluknjane prsne bradavice, v katero je zapičen najbolj nemogoč kos železja, ki si ga lahko našel, iz sosednje sobe pa se sliši, kako tvoja mama sesa. Tvoj brskalnik je odprt na l33twarezrus.com in ti bes-

"TI SE ZAFRKAVAŠ IN SI NESRAMEN, JAZ PA MORAM POSTAVLJATI NEUMNA VPRAŠANJA. TO JE ČUDNO"

no klikaš na vsako prekleto povezavo, da bi z najrazličnejšo nelegalno šaro zapolnil prenos, ki ga zmore širokopasovna povezava, za katero seveda plačuje tvoj očka. Kaj sploh počnejo vsi tisti programi, ki jih nameščaš? Zakaj jih sploh potrebuješ toliko? Toliko različnih vrst programov sploh ne obstaja. To je ne-problem in ti si ne-človek.

Naj kar na začetku pojasnim očitno: ti si bedak v toliko različnih pogledih, da sploh ne vem, kje bi začel naštevati! Zakaj misliš, da boš prihranil čas, če boš nameščal dva programa naenkrat? Še vedno imaš samo en CD-ROM, en disk, eno pomnilniško vodilo in en register. Eden od teh bo prav gotovo ozko grlo. Če bi stvari počel po tvoje, bi tako istočasno nameščal dva programa blazno počasi, namesto da bi hitro namestil enega za drugim. Razlog, da Install Shield preverja, da ni že aktiven, je dejstvo, da mora imeti namestitvena datoteka ekskluzivni dostop do sistemskih datotek in registra, da bi pravilno delovala.

Zamisli si, kaj bi se zgodilo, če bi dva programa istočasno poskusila namestiti lastni različici iste sistemske knjižnice. Kaj misliš, kakšen kaos bi nastal? Koliko časa sploh misliš, da bi prihranil, če bi nameščal več programov naenkrat? Dovolj, da bi upravičil čas,



Install Shield je tam zato, da bi preprečil istočasno nameščanje več programov, saj lahko zaradi tega Zemlja implodira.

GRAFIČNA KARTICA

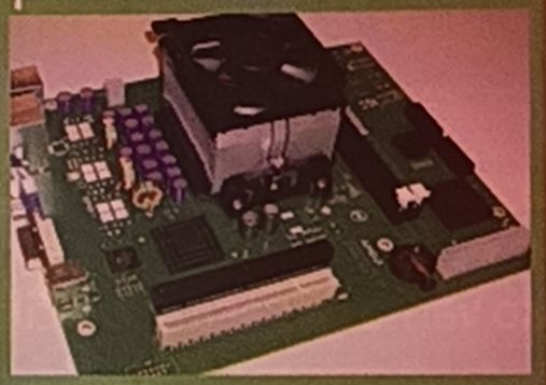
VGA test spodleti

Imam osnovno ploščo Asus A8N-SLI Premium in grafično kartico Asus EAX300SE PCI-E. Pogosto se mi zgodi, da ob zagonu računalnika zaslišim en dolg in tri kratke piske, kar pomeni "VGA Test fails". To vem, ker imam omogočen POST Reporter. Računalnik moram takrat ugasniti in še enkrat zagnati, včasih celo večkrat, da POST pride mimo te točke in se računalnik zažene v Windows XP. Poskusil sem z več napajanja za režo PCI-E, z navijanjem, nadgradnjo BIOS-a, testiral sem celo z drugo, identično kartico in onemogočil "PEG Link Mode", pa nič ne pomaga.
Robi

Kako si zvišal napajanje za PCI-E? Si zvišal napetost ali tok? Asusove plošče SLI potrebujejo napajalni priključek s 24 nožicami, da bi kartice PCI-E stabilno delovale. Če imaš na napajalniku samo konektor z 20 nožicami (tudi če imaš pretvornik z 20 na 24 nožic), osnovna plošča ne more vzdrževati napajanja za vodilo PCI-Express pri najvišjih obremenitvah.

FAQ

DTX
Jutrišnje osnovne plošče danes



Kaj je DTX?
Gre za novo obliko osnovnih plošč, ki jih predstavlja AMD.

Kaj je narobe s starimi?
ATX je star 12 let in veliko prostora namenja komponentam, ki so danes manjše ali pa jih sploh več ni, tako da so plošče veliko večje, kot bi morale biti.

Kaj pa BTX?
BTX je bil Intelov naslednik ATX-a, a se pri snovanju niso toliko osredotočali na odstranjevanje odvečne arhitekture, temveč bolj na zagotavljanje največjega možnega pretoka zraka, da se procesorji Prescott ne bi stopili.

Kakšne so sploh prednosti?
DTX bi moral biti veliko cenejši, saj manjše plošče pomenijo tudi nižje stroške proizvodnje, ker je material za samo ploščo precej draga zadeva. Iz istega razloga bodo tudi bolj prijazne do okolja.

Ali bodo imele plošče DTX reže za starejše naprave?
AMD-jeve lastne plošče ne bodo - kdo še sploh priklaplja tiskalnik na paralelna vrata ali miško na PS/2? Standard DTX pa drugim proizvajalcem ne bo preprečil, da takšnih rež in vrat ne bi dodajali.

Kaj pa pritrjevanje?
To bo enako kot pri ploščah ATX, tako da bi morale plošče DTX sesti v vsako ohišje.

S katerimi procesorji bodo združljive?
Plošče DTX podpirajo samo AMD-jeve procesorje, glede na trenutne informacije, pa bodo podprti vsi procesorji, ki so trenutno na trgu.

Hej, Mraz...

Potreben je še konektor ATX s 4 nožicami za 12-voltni kabel in ločen konektor za vodilo PCI-E. Slednji je načeloma potreben samo za sisteme z dvema karticama, a lahko tudi eni sami pomaga preživeti večje obremenitve med hladnim zagonom, ko se vse naprave inicializirajo. Če so vsi konektorji pravilno priklopljeni, boš verjetno moral kupiti nov napajalnik.

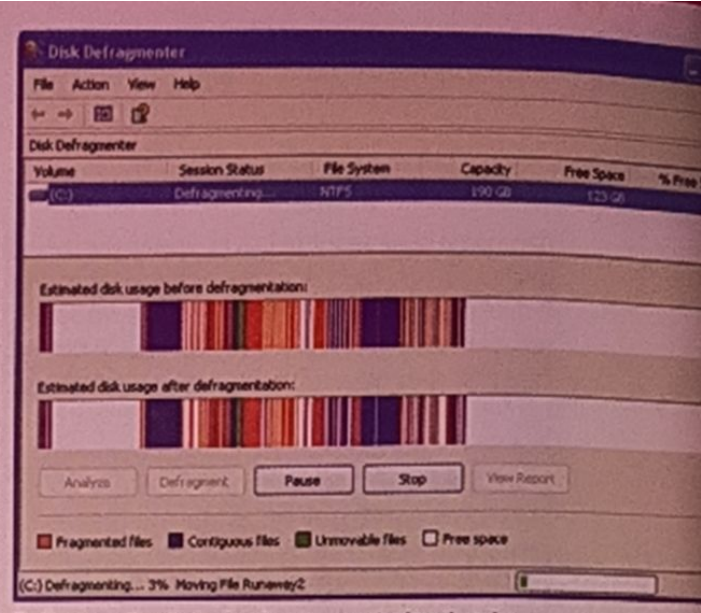
DOGMA

Protislovje

V *PCFormatu* sem že večkrat bral o defragmentiranju (celo programe dajete na diske). Pred časom ste zapisali, da je vzdrževanje trdega diska nujno opravilo, ker morajo fragmentirani diski opravljati več dela in se tako tudi bolj pregrevajo, visoke temperature pa so razlog za odpoved opreme. Povedali ste, da je najboljši način za zagotavljanje dolgoživosti diska prav defragmentiranje.

Potem pa sem v tvoji rubriki prebral, da je defragmentiranje popolnoma nesmiselno.

Kako lahko računalniški laiki vašo revijo sploh jemljemo resno, če stalno beremo nasprotujoča si mnenja o tem, kaj naj počnemo? Jaz žal nisem računalniški strokovnjak, zato se pri svojem delu z računalnikom zanašam na informacije, ki jih dobim prav v tej reviji. Do zdaj sem dobil zelo tehtne razloge, da verjamem, da je defragmentiranje dobro. Zato me zdaj zanima, zakaj ti meniš, da je zapravljanje časa.
Klemen



Defragmentiranje je dandanes nesmiselno do take mere kot potovanje z vozom ali diploma iz klekljanja.

Kot je povedal že avstralski kitarist Mark Knopfler: "Dva moža trdita, da sta Jezus; eden od njiju gotovo nima prav." Če o stvareh razmišljaš na tak način, te filozofske modrosti ne moreš prezreti, zato obstaja enostavno pravilo pri iskanju prave rešitve: če pravim, da sem Jezus, potem tudi sem Jezus.

Defragmentiranje trdega diska je zapravljanje časa, kot sem že milijonkrat povedal. Gre za izvedbo rožnega venca za 21. stoletje. Edino, kar ti defragmentacija ponuja, je lažen občutek varnosti.

Če fragmentirani diski dejansko generirajo nevarno visoke temperature in vplivajo na splošno delovanje sistema, potem bi lahko sklepali, da kakšna ura ali pet poštene obremenitve s programom za defragmentiranje praktično zagotavlja predčasno in gotovo smrt diska, če ne kar celega sistema, se ti ne zdi? To je, kot bi nekomu svetoval, naj redno pluži svojo zelenico, da bi se znebil krtin. Zato bom povedal še enkrat: ne defragmentiraj diska, ker je to samo zapravljanje časa.

PROCESOR

Frekvence

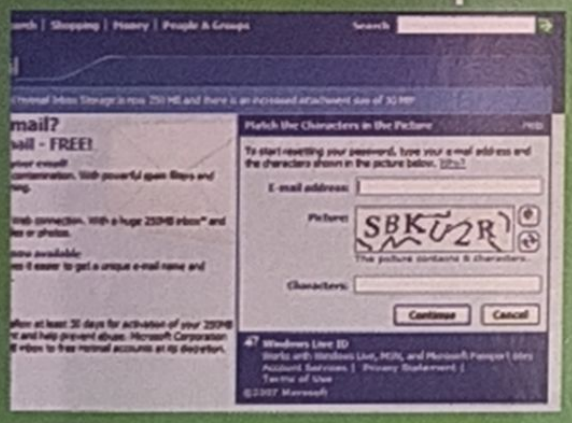
Imam procesor Athlon 64 3200+, 1GB pomnilnika in ATI-jevo grafično kartico x1950 Pro. Ali bi se poznala razlika, če bi procesor nadgradil na dvojedrnega ali zamenjal osnovno ploščo in kupil boljši procesor? Nikjer ne najdem konkretnega odgovora, iger, ki podpirajo dvojedrne procesorje, je še vedno malo, še manj pa je takšnih, ki bi res zahtevale najnovejše procesorje. Kdaj bodo na trg prišle igre, ki bodo popolnoma izkoriščale dvojedrne procesorje? Na mojem računalniku igre, kot sta *F.E.A.R.* in *HL2* delujejo brez težav, tudi pri visokih ločljivostih, res pa je, da je *Rise of the Witch King* precej počasna pri visokih nastavitvah.

Računalnik doma v bistvu uporabljam samo za streljanje stvari, tako da zame druga opravila, na primer kodiranje videa, niso pomembna.
Samo

Hitrejši procesor in nova osnovna plošča bi seveda pospešila delovanje iger, a ne drastično in vsekakor ne dovolj, da bi se v to splačalo investi-

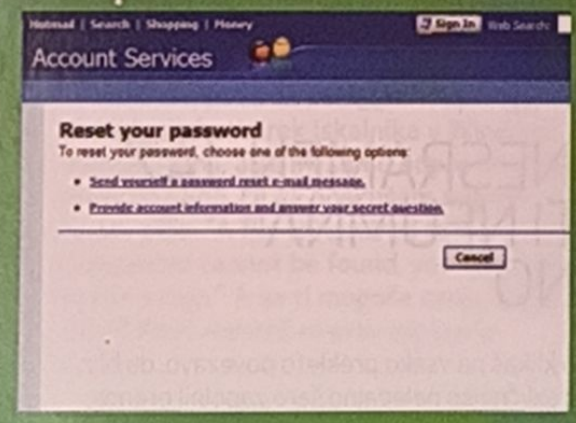
Kako hekati Hotmail

Kako varna so vaša sporočila v spletnem nabiralniku?



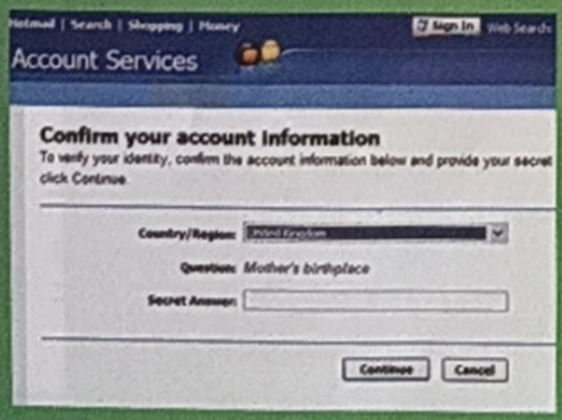
1 Prijava

Hekanje v račun Hotmail je nesramno in verjetno nezakonito, a se lahko zgodi tudi vam, tako da bo najbolje, da veste, kako stvar poteka. Pojdite na www.hotmail.com in kliknite na povezavo "Forgot your password?". Vnesti boste morali naslov in potrditvene znake.



2 Prestrezanje

To je strašljivi del postopka. Če imate dostop do računalnika lastnika računa in se lahko na njem prijavite v Windows, lahko kliknete na "Send yourself a password reset e-mail message". Sporočilo bo poslano na navadni račun POP3, ki ga lahko preberete v standardnem odjemalcu na računalniku vaše žrtve.



3 Raziskava

Če ne morete dostopati do računalnika lastnika računa, boste morali klikniti na drugo povezavo in odgovoriti na skrivno vprašanje. Če lastnika računa poznate, lahko kaj hitro izveste, kje se je na primer rodila njegova mati. Prav to je razlog, da je na ta vprašanja potrebno odgovarjati čim bolj čudaško in čim manj iskreno.

4 Zaščitite se

Zdaj, ko vse to veste, verjetno že razmišljate, da bi zaščitili svoj račun Hotmail. Vsekakor ne vnašajte dodatnega e-naslova, ko se prijavljate, in na skrivno vprašanje ne odgovarjajte iskreno, tako da bo odgovor res znan samo vam. Za konec pa vedno poskrbite, da se boste po zaključku dela izpisali.

rati 500 evrov, tudi če imaš toliko denarja, da si lahko privoščiš brezglavo zapravljanje. Tvoj X1950 Pro je v tem trenutku kartica srednjega razreda, zato tistih 500 evrov raje investiraj v nakup nove. Po mojem mnenju je tudi to metanje denarja skozi okno, a denar ni moj, tako da mi je čisto vseeno. Vsekakor ti pa ne bom predlagal, katero grafično kartico naj kupiš. O tem je govora v drugih delih revije. Malce polistaj.

VARNOST

Lekcija iz zgodovine

Rad bi samo prašal, če obstaja kak način za skrivanje zgodovine na mojem računalniku. Če je mogoče, bi jo rad skril in samo jaz dostopal do nje, ne pa tudi drugi uporabniki računalnika.
Ronald

Vprašal. Rad bi samo vprašal. Prašal ni beseda. Zgodovino lahko v *Internet Explorerju* zbrišeš s klikom na Tools ↪ Internet Options in klikom na Delete v razdelku the Browsing History. Če bi rad drugim onemogočil dostop do svojih podatkov, pa potrebuješ samo geslo za svoj račun in omogočiš ohranjevalnik zaslona, ki zahteva vnos gesla za izklop. Geslo za svoj račun nastaviš v razdelku Users v nadzorni plošči, z desnim klikom na namizje iz izbiro Properties ↪ Screensaver pa omogočiš ohranjevalnik in prirediš nastavitve zanj. Sam doma nikomur ne dovolim, da bi prišel do mojega računalnika na manj kot dva metra (še posebej pa ne do notesnika), a imam vseeno ultra-močna gesla na vsakem, ohranjevalnik pa nastavljen tako, da se vklopi po minuti neaktivnosti.

Res. Sveta bi bilo resnično lahko konec, če tega ne bi bil naredil.

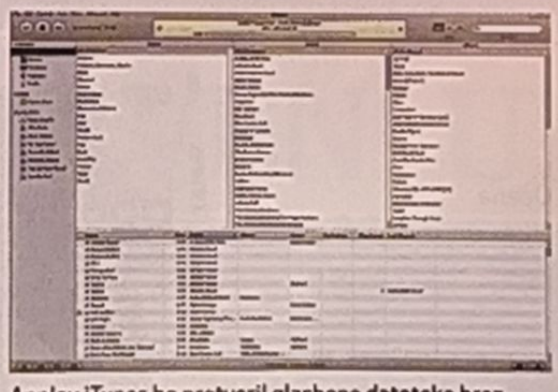
INTELEKTUALNA LASTNINA

Predvajanje lastne glasbe

Rada bi spravila glasbene datoteke na pomnilniško kartico, ki jo lahko uporabljam v mobilnem telefonu, pa imam težave s formatom datotek. Telefon zna predvajati samo datoteke MP3, ne pa tudi WMA, nimam pa pojma, kako naj jih pretvorim iz WMA v MP3. Ali mi lahko prosim pomagaš?
Maša

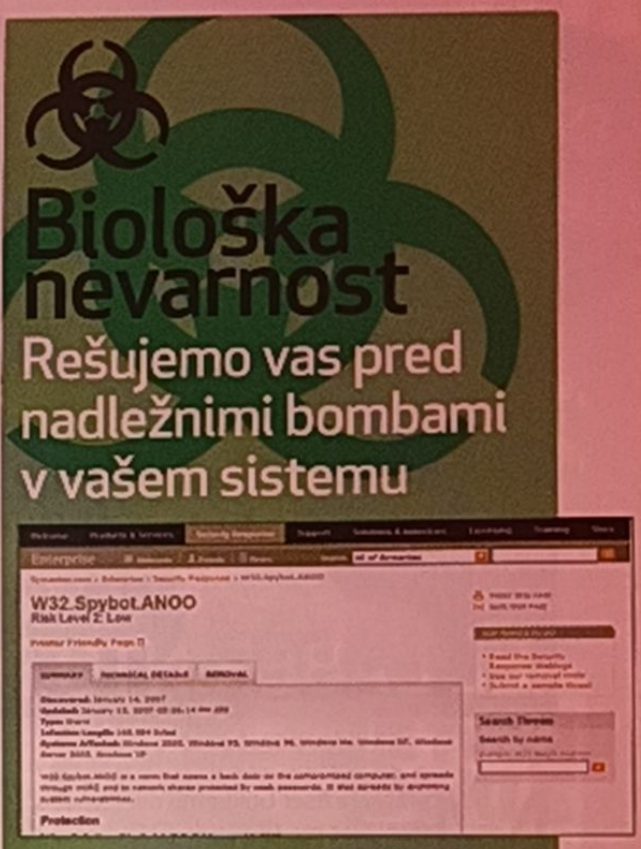
Čisto enostavno! Obstaja cel kup programov za pretvarjanje datotek WMA v MP3 - na primer *iTunes* (a ne različica za Maca, kar je precej zanimivo). Če povlečeš datoteke WMA iz mape, v kateri so shranjene, v knjižnico iTunes, jih bo program sam pretvoril. Če želiš zajeti glasbo s CD-ja, si lahko prihraniš muke in *Windows Media Playerju* naročiš, naj jih neposredno pretvori v format MP3. To lahko narediš tudi v *iTunes*.

Edina morebitna težava pri tem so datoteke Windows Media Audio, kupljene prek interneta. Te imajo večinoma vkodirano zaščito DRM (Digital Rights Management), ki preprečuje kopiranje datotek in spreminjanje formata. Tega se lahko tudi rešiš, a boš morala za to zapraviti nekaj denarja. Pred časom sem preizkusil program, imenovan *SoundTaxi* (www.soundtaxi.info). Ta omogoča tudi pretvarjanje datotek MP4 in M4P z DRM v format MP3. ¤ PCF



Applov iTunes bo pretvoril glasbene datoteke brez DRM, za zaščitene datoteke pa je potrebno znanje iskanja pravega programa.

"OBSTAJA ENOSTAVNO PRAVILO PRI ISKANJU REŠITVE: ČE PRAVIM, DA SEM JEZUS, POTEM TUDI SEM JEZUS"



DVDkotiček

DVD meseca

EL LABERINTO DEL FAUNO

Optimum Home Entertainment

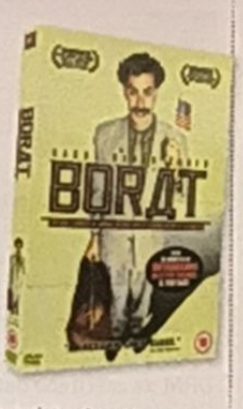
Ocena
Film
Disk

Mehiški režiser Guillermo del Toro je s filmi, kot sta *Cronos* in *El Espinazo del Diablo*, zaslovel kot mojster domišljijskih svetov in grozljivega vzdušja, z *El Laberinto del Fauno* (v angleščini nosi naslov *Pan's Labyrinth*) pa je ustvaril pravo vizualno mojstrovino, ki bo podžgala še tako zaspano domišljijo.

Svojo temačno pravljico za odrasle je postavil v dva paralelna svetova: na podeželje Španije, v čas Francovega fašističnega režima, in v mračni, grozljivi svet vil, satirjev in demonov, v katerem se znajde enajstletna Ofelia (Ivana Baquero). Ko se s svojo nosečo mamo preseli na dom novega očeta, sadističnega kapitana Vidala (Sergi Lopez), odkrije v gozdu starodavni labirint in njegovega pravljičnega prebivalca favna, ki v njej prepozna davno izgubljeno princeso podzemlja, za katero je bilo napovedano, da se bo nekega dne vrnila. Kot v vseh dobrih pravljicah pa mora Ofelia pred vrnitvijo na svoj prestol najprej izpolniti tri nevarne naloge, v katerih se srečа z domišljujskimi bitji iz najhujših nočnih mor, ki pa kljub svoji grozljivosti zbledijo v primerjavi z zlom resničnega sveta...

BORAT

20th Century Fox Home Entertainment



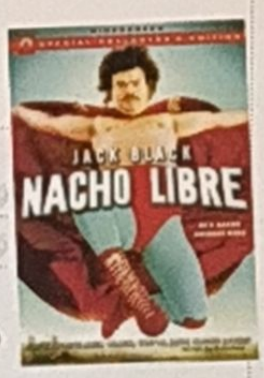
Ocena
Film
Disk

Kazahstanski novinar Borat (Sacha Baron Cohen) se odpravi v Ameriko, da bi iz "najboljše države na svetu" prinesel lekcije, ki bodo pomagale odpraviti pereče probleme njegove domovine - ti so predvsem "socialni, ekonomski in Židi". Na svoji odiseji spoznavanja ameriške kulture pa razvije fetiš na Pamelo Anderson in neusmiljeno spušča bombe politične nekorektnosti na feministke, kavboje, fundamentalistične kristjane, Žide, hendikepirane, homoseksualce, "rednecke" in politike.

Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan je *Jackass* z možgani, komedija, ki jo odsvetujemo vsem s slabim srcem, predvsem pa tistim, ki nimajo vgrajenega detektorja za ironijo. Ja, srečali smo rasističnega, antisemitsko nastrojenega, homofobičnega Kazahstanca in on je pravzaprav... mi.

NACHO LIBRE

Paramount Home Entertainment



Ocena
Film
Disk

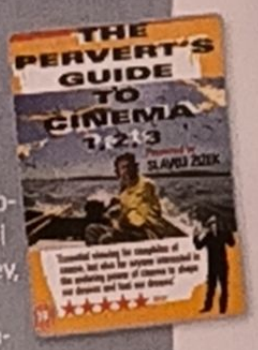
Nacho (Jack Black) je mehiški menih, ki dela kot kuhar v samostanu, po tihem pa sanja o slavi, ki bi mu jo prinesla zmaga v rokoborskem ringu. Da bi uresničil svoje sanje, se spajdaši z vaškim vagabundom, deklariranim ateistom Esqueletom (Hector Jimenez) in postane "luchador".

Nacho Libre je brez dvoma najboljša komedija o menihu, ki postane rokoborec (pri tem naj vas ne zmoti dejstvo, da je tudi edina). Ker v njej igra zabavni gringo Jack Black, in to večino časa v pajkicah, pa je najbrž jasno, da smo podlegli njenim edinstvenim, rahlo bebavim čarom ("Ko si moški... Včasih oblečeš pajkice... V svoji sobi... Za hec") Oskarja si resda ne bo prislužil, brez težav pa vam lahko naštejemo tisoč slabših načinov za preživljanje večera.

CHILDREN OF MEN

Children of Men, akcijski film za razmišljujoče ljudi, ponuja brezkompromisno, morečo, znanstveno-fantastično vizijo konca sveta, ki ga za spremembo ne bo prinesla ognjena jedrska apokalipsa ali smrtonosna kuga, temveč odsotnost prihodnosti. Leta 2027 je človeštvo zaradi neplodnosti namreč na robu izumrtja, Anglija pa se je izrodila v avtoritarno nočno moro, prežeto s paranojo pred ilegalnimi priseljenci in teroristi. Po tem brutalnem svetu brezciljno tava apatični državni uslužbenec Theo (Clive Owen), katerega življenje se obrne na glavo, ko ga ugrabi "teroristična" skupina in mu zaupa pomembno nalogo: iz države mora na varno pretihotapiti begunko Kee (Clare-Hope Ashitey), edino nosečo žensko in zadnje upanje človeške rase.

THE PERVERT'S GUIDE TO CINEMA



V tridelnem dokumentarcu s provokativnim naslovom (ki je zavajajoč in hkrati popolnoma ustrezen) slovenski filozof in teoretik kulture Slavoj Žižek posadi na kavč filme priznanih režiserjev, kot so Hitchcock, Lynch, Tarkovsky in Chaplin, in v psihoanalitski maniri secira njihov jezik podob in idej, pri tem pa razkriva, kaj nam filmi pravzaprav povedo o nas samih. *The Pervert's Guide to Cinema* je mojstrska poroka filmske podobe in analitične misli, v kateri Žižek nikoli ne zajadra v dolgočasno razpravljanje, temveč eksplozivno, provokativno in pogosto humorno razkriva skrivnosti filma: *Psycho*, *The Birds*, *Vertigo*, *Blue Velvet*, *Lost Highway*, *The Conversation*, *Solaris* in *Stalker* v vaših očeh ne bodo nikoli več isti.

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

Ko se prične topiti led, ki obkroža njihovo domovanje, si morajo stari znanci ledene dobe – mamut Manny, sabljasti tiger Diego in lenivec Sid – hitro poiskati zavetje. Med begom pred grozečo poplavo se zabavni trojici pridruži mamutka Ellie, ki jo pesti huda kriza identite, tukaj pa je seveda tudi nepogrešljivi Scrat, majhna zobata prazgodovinska veverica, ki se spet neumorno podaja na lov za svojim večno izmuzljivim želodom. Problem je zgolj v tem, da je že prvi *Ice Age* bolj ali manj izčrpal možnosti glavnih junakov in njihovega sveta, pri čemer je svetla izjema zgolj veverica in njene zabavne solo dogodivščine, ki si nedvomno zaslužijo lasten film.

FHM

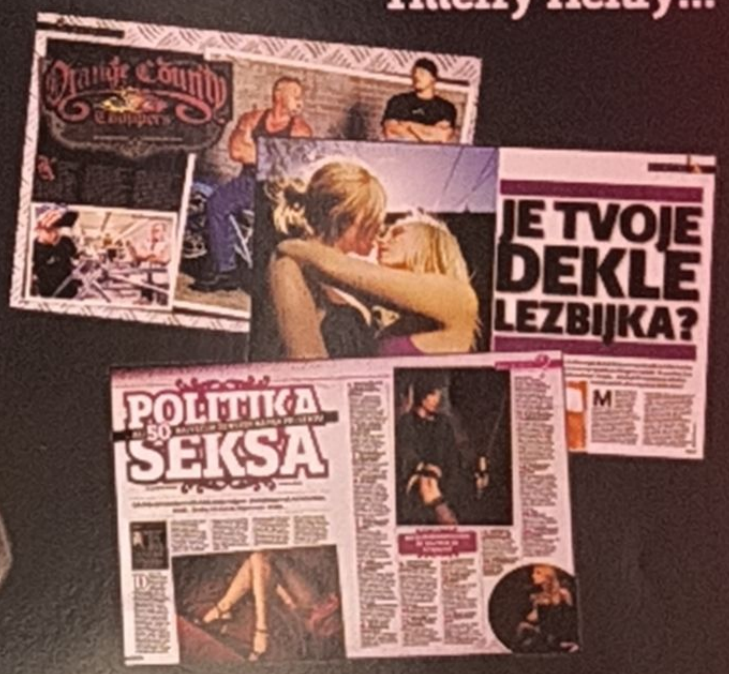
www.fhmslo.net

ŽE V PRODAJI!

Politika seksa, mafija, American Chopper!

Plus!

Angel smrti - dr. Joseph Mengele, Elena Mijatović, agent Mossada, Thierry Henry...



SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!

Kolumna 6. Pack Čukurja

Ghetto blaster

inMotion je posodilo podjetje Avtera d.o.o.

Vau, stari ful dober CD player! D'best stari...To ni CD player, to je iPod player! Res? Vauuu, d'best. Ki si dobu? To so bile besede večine mojih prijateljev, ki so videli zelo vpadljivo igračko... v mojem stanovanju. Vsekakor vseh teh pripomočkov za iPod ne moreš spregledati! Njihova spacy oblika in bela barva prepričata! No vsaj Boby iDigitala!

iPoda mam že kakšno leto in pol, vendar nisem eden izmed tistih fenov teh zadevic. Če me vprašate, kdaj sem ga nazadnje uporabljal, se ne bi spomnil. Pa sem ga moral poiskati, ko sem domov dobil ta ghetto blaster! Način vstavljanja iPoda je zelo podoben načinu vstavljanja kaset pri pravih legendarnih kaseteplayerjih. Se spomnim, ko sem dobil prvega! Menda v 8. razredu osnovne šole. Bil je dvojni kasetar in radio, equalajzer, ročaj in srebrni zvočniki. Zmaga! Še vedno pridno dela na kuhinjski polici pri mojih starših.

Pri meni pa IM7, portable audio, ghetto blaster za iPoda. Čeprav ne izgleda preveč ghetto, je pa vsekakor blaster. Glasnost , ki jo lahko poleg drugih osnovnih funkcij upravljaš z daljinčkom, je dovolj visoka, da lahko zbudiš soseda ali pa organiziraš manjšo zabavo. No, na zabavi ne sme biti prevelik rastur, ker se njegovo belo ohišje verjetno hitro umaže. Pa sej se dobi verjetno v več barvah? Ma, sej ni važno. V glavnem, s to igračko se Bobby najbolj vidi na plaži, s čivavo na strani, mrzlo pijačo... goin' loco down in Acapulco. Dream on! Med tem ko pišem to kolumno je zunaj začelo res pošteno snežiti? Pa sej se ga da uporabiti tudi pozimi. Sam ne belega, da ga ne izgubite! Okol iPoda so res zrasli lični izdelki. Po njegovem nakupu te enostavno prisilijo, da poseže po njih. Isto kot pri nakupu novega avta. Prvo si kupiš felne, potem spojler, meglenke... Dokler ne prideš do kože za volan! Takrat ugotoviš, da si že mal preveč pimpnjen!

To me takoj spomni na ameriške reperje, ki vse svoje stvari oblečejo v bling bling. Verjetno že ima kdo od njih iPoda oblečenga v drage kamne ali pa v torbico Louis Vuitton. Super,stari, v tujini si pač takšne stvari lahko privoščijo, nam pa je že iPod huda investicija, kaj šele njegovi dodatki...

Ma enkrat bo vse skupaj boljše, če ne drugače, pa vsaj cenejše!

[vse na enem mestu]

mimovrste
www.mimovrste.com

MP3 predvajalnik
Canyon CN-MP3SOF 1GB

39,99 €
9.581 SIT

PC igra
ArmA - Armed Assault

34,99 €
8.385 SIT

Digitalni fotoaparat (komplet)
Panasonic Lumix DMC-FZ8 črn

367,21 €
87.998 SIT

Grafična kartica Sapphire
ATI Radeon X1950 PRO

188,40 €
45.148 SIT

Monitor LCD 20" Samsung
SyncMaster 205BW HAS

268,99 €
64.461 SIT

Vse cene so v EUR/SIT in veljajo na dan 22.3.2007. Trenutne cene si oglejte na www.mimovrste.com. Naročnik oglasa: Domenca d.o.o.
Za izračun cen v tolarjih je uporabljen centralni tečaj za menjave (239,640 tolarja =1 evro). Za morebitne napake v tisku se opravičujemo.

"P", "PLAYSTATION" in "SIXAXIS" so registrirane blagovne znamke Sony Computer Entertainment Inc., ki je registrirana blagovna znamka korporacije Sony. "To je Življenje" je zaščiten znak Sony Computer Entertainment Europe. Vse pravice pridržane.

Visoka ločljivost.

Videti pomeni verjeti. Razvajajte svoje oči z intenzivno novo izkušnjo visoke ločljivosti, ki jo je razvil PLAYSTATION®3. Z uporabo Blu-ray predvajalnika vam PS3™ zagotavlja novo generacijo iger in vtis kino projekcije v najvišji možni HD ločljivosti 1080p. Slike, zapisane na Blu-ray mediju dodajajo skoraj neverjetno izkušnjo vašemu razvedrilu, saj imajo petkrat večjo ostrino kot pri DVD mediju. Osredotočite se na res privlačno igro in zares očarljive filmske izkušnje. Bodite pripravljeni, da vas ponese. To je življenje!

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

Blu-ray Disc

eu.playstation.com/ps3

Pooblaščeni zastopnik za Playstation: Bofex d.o.o. skupina Merkur, Šmartinska 152.

This is living

PLAYSTATION 3